PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 12. szám, 1996. december

ÁLLJ VAGY TÖRÖK!

DESTRUCTION DERBY 2

Fable
Harvester
Daggerfall
Soviet Strike
Virtua Cop 2
Fighting Vipers
Sherlock Holmes 2

MIKULÁSZOK

A karácsonyi hajrá első két helyezettje a C&C:Red Alert és Privateer 2: The Darkening

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999
SNES DONKEY KONG SET:	
SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD + DOKNEY KONG KAZETTA	26999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	PUSH OVER	3500
JAMES BOND JR	7900	THE UNTOUCHABLES	5900
KENDO RAGE	5900	- X KALIBER 2097	8900
OPERATION LOGIC BOMB	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTTHEAD	7900	MICRO MACHINES	8900
BIG SKY TROOPER	11900	MORTAL KOMBAT 3.5 ULT	HIVJ
BOOGERMAN	12900	NBA LIVE 97	HIVJ
BRUTAL	9900	NHL 97	HIVJ
CAPTAIN COMMANDO	9900	OLYMPIC SUM. GAMES	11900
CHESSMASTER	6900	PARODIUS	6900
CUTTHROAT ISLAND	11900	POP AND TWINBEE	6900
DEEP SPACE 9	13900	POWER DRIVE	9900
DONKEY KONG COUNT.	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT.3	HIVJ	REVOLUTION X	12900
EARTHWORM JIM 2	11900	SEAQUEST DSV	11900
F ZERO	7900	SEPARATION ANXIETY	12900
FIFA 97	HIVJ	SMASH TENNIS	8900
FINAL FIGHT 3	13900	SMURFS 2	12900
FIREMEN	7900	SOCCER KID	9900
GHOUL PATROL	7900	SPAWN	11900
HAGANE	7900	STARWING	7900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER BC KID	10900
INT.SUP.STAR SOCCER	14900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER MARIO KART	7900
KIRBY'S DREAM COURSE	11900	SUPER MARIO WORLD 2	12900
KIRBY'S FUNPACK	14900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY'S GHOST TRAP	6900	TIMECOP	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TOYSTORY	14900
LOST VIKINGS	9900	WEAPONLORD	12900
MEGA MAN X 3	12900	WORMS	12900
MEGA MAN X2	11900		

GAME GEAR

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999.-

JÁTÉKOK

ALIEN 3	5900	NIGEL MANSELL	6900
ANIMANIACS	6900	OBELIX	6900
ASTERIX	6900	PINBALL MANIA	5900
BC KID 2	5900	PINOCCHIO	6900
BUBSY II	6900	RACE DAYS	6900
BUGS BUNNY	6900	REVENGE OF GATOR	3900
BURAI FIGHTER	2900	ROGER RABBIT	4900
CASTLEVANIA	4900	STREET FIGHTER 2	6900
DONKEY KONG LAND	7900	SUPER BATTLE TANK	6900
DONKEY KONG LAND	7900	SUPER MARIO	4900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SUPER MARIO 2	5900
EARTHWORM JIM	7900	SUPER MARIO 3	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	TARZAN	6900
GAUNTLET II	3900	TEENAGE M.H. TURTLES	6900
KILLER INSTINCT	7900	TESSERAE	3900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	TETRIS 2	5900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TOYSTORY	7900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	WATERWORLD	6900
MARIO PICROSS	5900	WORMS	7900
MONSTER MAX	6900	WRESTLING	2900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900
NBA ALL STARS	5900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG ALAPGÉP + 4 VAGY 1 JÁTÉK	HÍVJ !

JÁTÉKOK

CHESS MASTER	3900	PRIMAL RAGE	7900
F1	8900	SONIC DRIFT RACEE	7900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	SONIC SPINBALL	7900
GEARWORKS	4900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	STARGATE	3900
MICKEY MOUSE	7500	VR TROOPER	7900
OUT RUN	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	OUT TO LUNCH	2999
BLACKCRYPT	2999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BOB S BAD DAY	1999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DARKSEED	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
DISPOSABLE HERO	2999	SEEK AND DESTROY	3999
FIELDS OF GLORY	3999	SENSIBLE GOLF	5999
GLOOM AGA	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
INDY HEAT	1999	SPERIS LEGACY AGA	4999
KICK OFF 3 AGA	2999	SUBWAR 2050 AGA	2999
KILLING GROUNDS AGA	6999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
LION KING AGA	4999	XTREME RACING	3999
MICROPROSE GOLF	3999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
DRAGONS OF FLAME	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN WORLDS	699	SOLO FLIGHT	699
GAMES WINTER EDITION	699	ST DRAGON	699
GEMINI WINGS	699	STRIDER 2	699
GO FOR GOLD	299	SUMMER CAMP	299
HEROES OF THE LANCE	699	SUPER SCRAMBLE	699
HUNTERS MOON	699	SWIV	699
LAST V8	699	TETRIS ÉS KIKUGI	699
LED STORM	699	TIGER ROAD	699
MC DONALD LAND	999	TITANIC BLINKY	699
MERCS	699	TURBO CHARGE	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX VOL. I	299	TUSKER	699
MULTIMIXX VOL. IV	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION 999	599	HAMMERFIST	999
-POEPEYE 1,2,3		HUDSON HAWK	799
POSTMAN PAT COLLECTION 999	599	JAMES POND 2	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		JAWS	699
A KASTÉLY	999	JUDGE DREED	999
ACTION FIGHTER	699	LAST NINJA 3	999
ALIEN 3	999	LETHAL WEAPON	599
BAAL	999	LICENCE TO KILL	999
BBURAGO RALLY	999	LONG LIFE	999
BOOM	999	LOTUS ESPRIT	999
BUDOKAN	999	MC DONALD LAND	999
CAPTAIN FIZZ	999	MICKEY MOUSE	999
CHUCK ROCK	999	NARCO POLICE	999
COMMANDO II	999	NEW ZEALAND STORY	999
CRAZY CARS 3	999	NEWCOMER	999
CREATURES	999	NO LIMIT	999
CREATURES 2	999	NORTH & SOUTH	999
DALEK ATTACK	599	OPERATION HORMUZ	499
DARKMAN	999	OPERATION NEPTUN	999
DIE HARD	999	PINK PANTHER	999
DOUBLE DRAGON 3	999	POLE POSITION F1	999
DYNASTY WARS	599	PREDATOR	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	RAMBO 3	999
ENIGMA FORCE	999	RETURN OF THE JEDI	999
F16 COMBAT PILOT	999	ROADRUNNER	999
FACE OFF HOCKEY	999	ROBOCOP	999
FERRARI F1 CHALL.	999	ROBOCOP 2	999
FIGHTER BOMBER	999	RODLAND	999
FINAL FIGHT	999	RUNNING MAN	999
FLIMBO S QUEST	999	SHADOW DANCER	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	SHADOW WARRIOR	999
FORT APOCALYPSE	999	SHINOBI	999
FOX FIGHTS BACK	999	SKULL & CROSSBONES	999
GAZZA 2	999	STAR WARS	999
GOLDEN AXE	999	STEIGAR	499
GRAND PRIX CIRCUIT	999	STREET FIGHTER 2	999
GUNSHIP	999	STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999	TURBO CHARGE	999
SUPER MARIO	999	TURBO OUTRUN	999
SWORD OF HONOUR	999	TURRICAN II	999
TEENAGE M.NINJA TURT.	999	TUSKER	999
TERMINATOR 2	999	USAGI	999
TEST DRIVE 2	999	VENDETTA	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699	WATER POLO	999
TIME MACHINE	999	WEST BANK	999
TIME SCANNER	999	WHO DARES WINS	999
TOM & JERRY 2	999	WHO DARES WINS 2	999
TOTAL RECALL	999	ZORRO	999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	SOCKET	7900
DR ROBOTNIK'S MEAN M.	5900	SUBTERRANIA	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	NHL 97	12900
ALIEN SOLDIER	9900	OTTIFANTS	8900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PAPERBOY	7900
BONANZA BROS	5900	PINOCCHIO	12900
BUBBLE &SQUEAK	6900	PIRATES OF DARK WAT.	6900
CHESTER CHEETAH	5900	PITFALL	7900
COMIX ZONE	9900	POCAHONTAS	12900
CUTHTROAT ISLAND	9900	PROBOTECTOR	9900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	REVOLUTION X	9900
DISNEY COLLECTION	9900	ROAD RASH II	5900
DRAGON'S REVENGE	7900	ROBOCOP VS TERM.	6900
EARTHWORM JIM	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SEA QUEST	7900
EX MUTANTS	6900	SEPARATION ANXIETY	11900
EXO SQUAD	11900	SHINING FORCE II	9900
FIFA 97	HIVJ	SKELETON KREW	7900
GENERAL CHAOS	5900	SMURFS	9900
INCREDIBLE HULK	6900	SMURFS2	11900
INDIANA JONES LAST C.	5900	SONIC 3D	12900
IZZY'S QUEST	11900	SPARKSTER	9900
JAMES POND II	5900	SPEEDY GONZALES	9900
JUDGE DREDD	11900	SPIROU7900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	SPOT GOES TO HW.	12900
LIGHT CRUSADER	12900	SUPER SKIDMARKS	11900
LION KING	9900	TAZ MANIA	7900
LOTUS TURBO CHALL.	5900	TAZMANIA 2	9900
MARSUPILAMI	11900	TOUGHMAN BOXING	6900
MEGA BOMBERMAN	7900	TOYSTORY	12900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	VECTORMAN	11900
MERCS	4900	VIRTUA FIGHTER 2	13900
MORTAL KOMBAT 3,5 ULT	HIVJ	VIRTUA RACING	9900
MS PACMAN	7900	VIRTUAL BART	5900
NBA LIVE 96	12900	VR TROOPER	11900
NBA LIVE 97	13900	WARLOCK	6900
NHL 96 HOCKEY	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	JUNGLE STRIKE	4999
ALFRED CHICKEN	2999	LAST NINJA III	999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	LOTUS TURBO CHALL .	4999
BATTLE TOADS	3999	MICROCOSM	7999
BUBBA AND STIX	4999	MYTH	2999
CHUCK ROCK	3999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK II	2999	PREMIERE	3999
D GENERATION	3999	PROJECT X & F17	3999
DEEPCORE	2999	SPERIS LEGACY	4999
DISPOSABLE HERO	2999	STRIKER	4999
DRAGON STONE	3999	SUPER METHANE BROTH.	2999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER PUTTY	1999
FIRE AND ICE	3999	SUPERFROG	2999
FLY HARDER	2999	SURF NINJAS	999
FURY OF THE FURIES	3999	TOP GEAR 2	2999
HUMANS	3999	TROLLS	999
INTER KARATE +	999	UNIVERSE	3999

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER+CD	1599	EGM2	999
PC FORMAT+CD	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999.-	PSX OFFICIAL (PSX)+CD	1999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA MOUSE	3999
DISK BOX - 30 DB-OS CD LEMEZEKNEK	2999
COMMODORE JOY - II TURBO	2999
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - F15 TALON	19999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1499
GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	6999
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	3999
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN NTSC ADAPTER	7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES CONTROL PAD	3499
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART + RCA KÁBEL	3999
SNES SFX CONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-



SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

ISMERTETŐ

LEÍRÁS

MIEGYMÁS

ABC INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/12-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Laptery: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

tart

VII. ÉVFOLYAM, 1





PRIVATEER 2: THE DARKENING

Profi alkotás, amibe egyesülnek az izgalma űrbéli csatajelenetek, futurisztikus hangulat és kereskedelmi szimuláció.

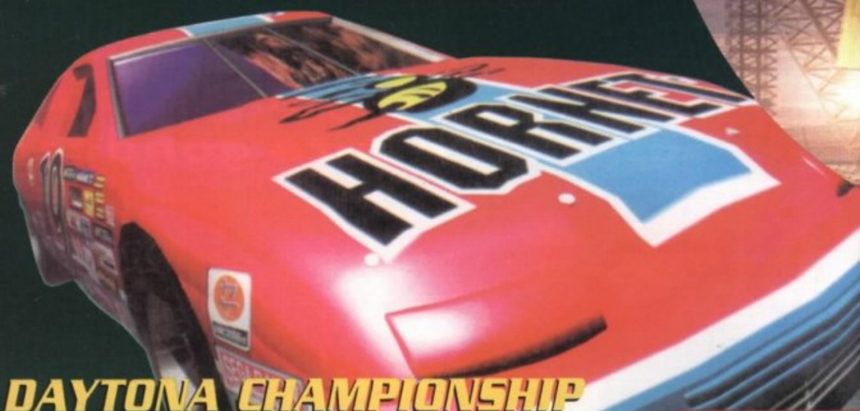
34-36. oldal



COMMAND & CONQUER RED ALERT

Bekövetkezett, amitől titkon tarto tunk: állati jól sikerült az új epizó úgyhogy semmi nem ment meg ben nünket attól, hogy tíz rongyért be szerezzük a gyűjteményünkbe.

6-8. oldal



DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A játéktermek után már Saturnon is hódít minden idők egyik leghangulatosabb autóversenye, amelyben a Hornetek mellett akár lóháton is versenyezhetünk.

16. oldal



DESTRUCTION DERBY 2

Az ellentétek harca a világ mozgatórugója. A rombolás az építés velejárója. A DD2 meg a roncsderbik legújabb mérföldköve.

24-25. oldal

CRASH BANDICOOT

A Kengyelfutó Gyalogkakukk hozzá képest Kismiska. Ha eddig nem volt a PlayStationnek kabalafigurája, akkor most megszületett a drága.

44. oldal

AKTUÁLIS

Hozott Isten mindenkit az 1996-os olimpiai év utolsó 576 Kbyte-jában! Ez az év persze nem csak az olimpiáról lesz nevezetes, hanem... De erről bővebben a Csevegőben. Addig is lássuk, mit dugdos zsákjában Télapu.

A legtöbb cég erre az utolsó hónapra sűrítette be programkiadásának 90%-át, úgyhogy volt választási lehetőségünk: fergeteges kínálat tapasztalható ezév végén. Elég csak egy pillantást vetni a tartalomjegyzékre és máris látható, hogy miről beszélek. A második részek forradalmát éljük: a Command & Conquer, a Privateer, a Destruction Derby, a Virtua Cop, a Hupikék Törpikék és Sherlock Holmes is megfialt, és az utódok büszkén feszítenek szüleik mellett.

Már ezerszer kérték, de mi mindig a megfelelő pillanatra várva halogattuk az 576-ban eddig megjelent programok listájának kinyomtatását, ugyanis mindig féltünk attól, hogy túl sok helyet venne el az újságból. Most elhatároztuk, hogy külön mellékletként jelentetjük meg - remélhetőleg sokak örömére.

Posztereinkre ismét három Electronic Arts játék került, ami nem véletlen. Az év végi hajrá kétség kívül e cég nevében telik el: 5-6 olyan nagy címmel jelentkezett az elmúlt hónapban, amilyenek kiadását mások 10 évre tervezik. Hiába no, a nagyhalak ideje következik...

Zolee

A szoftverkiadásban manapság nem babra megy a játék: egy több éves fejlesztés sikere a 100%-os leteszteltségen, a minél több extra szolgáltatáson és a játék pozitív összhatásán túl legfőképpen a jó időzítésen múlik. Egy csúcsrajáratott piaci szituációban megjelentetett játék lehet, hogy minden szempontból felülmúlja éppen jelen lévő vetélytársait, de mire kijön, addigra már az emberkék elköltötték szabad zsetonjaikat egy másik produkcióra, ami két héttel korábban robbant be a boltokba. Éppen ez okból óriási taktikázás szokott folyni így év vége felé, hogy megéri-e bedobni a kisebb-nagyobb neveket a már a piacon lévő cápák közé, vagy érdemesebb 1-2 hónapot várni, amikor esetleg ez a mű válhat cápává. Ilyen taktikázásnak váltak áldozatává a következő nagy címek: **Deathtrap Dungeon (EIDOS Interactive), Little Big Adventure 2 és Dungeon Keeper (Electronic Arts), Starcraft és Diablo (Blizzard), The City of the Lost Children (Psygnosis), Monkey Island 3 (Lucasarts/Virgin), Larry 7 (Sierra)** - és még sorolhatnám. De ne siránkozzunk, hiszen az idei karácsonyi felhozatal sem volt pite, inkább kukkancsunk be néhány elhalasztott kiadású játék fejlesztési kulisszatitkaiba...

BLIZZARD

A Warcraft I-II kiagyalóitól hamarosan újabb két szenzáció várható: a nagynevű elõd alapjaira épülő **STARCRAFT**, és a minden eddigi RPG-próbálkozástól elütő **DIABLO**. Az előbbi, bár nevének a Warcrafttel való kísérteties összecsengése alapján úgy sejthetnénk, hogy egy "orkok az űrben" játékról van szó, ennek ellenére messze túllép az elõd erényein és teljesen új alapok-



ra épül - a névválasztás inkább marketingszempontokból alakult így. Már a grafikán is meglátszik, hogy továbbléptek az eddig megszokott technikákon: a figurák izometrikus 3D-ben mozognak és renderelt illetve textúrával borított felületet kaptak. Az egymással szemben álló felek egységei egymástól homlokegyenest különböznek, eltérő technológiai szinten vannak, más nyersanyagszükségletekkel rendelkeznek, más és más a harci filozófiájuk, így az egymás elleni küzdelem is megváltozott taktikákat követel, mint a Warcraftben. Vannak fajok, akik szó szerint hangya módra szaporodnak: föld alatti üregekben élnek, lárvákat termelnek, és erősségük abban áll, hogy nagyon szaporák és többszáz tagú csapatokat tudnak alkotni. Azok a fajok, akik kisebb számmal tudják magukat képviseltetni, azok viszont inkább a technikájukat fejlesztik: vannak közöttük olyanok, akik ismerik a teleportot, az időutazást, az űrsiklókat és az alakváltozást. Egyszóval nem fogunk unatkozni. A játék megjelenését márciusra halasztották.



Talán még az előbbinél is ígéretesebb a **DIABLO**, amivel a csapat szeretné átformálni a szerepjátékok mára kissé idejétmúlt arculatát és megfáradt hangulatát. Sokan azért fordulnak el a stílustól, mert túl bonyolultnak érzik a komplex szabályrendszereivel és pontozási szabályaival. A Biablo túllép ezeken a korlátokon, és inkább a látványos akciókra helyezi a hangsúlyt - megtartva természetesen a HP-k, EP-k, meg mindenféleP-k jelentőségét. A földalatti labirintusokban, templomokban és alagútrendszerekben játszódó játékban egy hőst irányítunk, aki egy szál karddal indul küldetésére, hogy megszabadítsa szü-



lőföldjét a Gonosz teremtményeitől és hatalmától. Ahogy egyre előbbre haladunk, új képességeket, fejlettebb fegyvereket, több mint 100 varázslatot és egyre több intelligenciát szerezhetünk, amire szükség is lesz, mert az ellenfelek is hasonló mértékben tápolódnak. A grafika letaglózó: izometrikus (enyhén döntött felső-) nézet, a 200-nál is több szereplő mindegyike kézzel rajzolt, majd 3D-ben renderelt, a hátterek



pedig a stílus legjobbjaiban látottakkal vetekszik. Több mint 100 végrehajtandó lépcsőből álló missziók, amelyek minden betöltéskor újra generálódnak, tehát gyakorlatilag végtelen számú játékmenetbeli lehetőséget játszhatunk végig. A megjelenésére még vagy három hónapot várni kell - de megéri.

LUCASARTS

Ha van valami, amire még a legidősebb számítógépesek is felkapják a fejüket, akkor az a Monkey Island megemlítése. Amigán, aztán PC-n is végigverte a mezőnyt, meghódítva a legfinnyásabb kalandorok szívét is. A második epizód kirobbanó sikerét aztán hosszú ideig nem követte tett és már azt hihettük, hogy örökre lemondhatunk a folytatásról. De nem! Jövő év elején megjelenik a



THE CURSE OF MONKEY ISLAND, amely ugyanott folytatódik, ahol az előző rész, a Le Chuck's Revenge befejeződött. Emlékeztek: az MI2 végén láthatjuk, hogy a Le Chuck meggyilkolásakor ébredező kisfiú álomhölgye Guybrush Threepwood. Az alkotók felélesztik Le Chuckot is, hogy a szerelmi háromszög minden sarka



adott legyen és a kalóz ismét Guybrusht ostromolja szerelmével. A tűzrőlpattant menyecske szíve azonban másért dobog - adott tehát a konfliktus, már csak egy jó sztori kívánkozik köré. Nos, a kalandokban, ötletekben és buktatókban gazdag történetek kiagyalása a Lucasartsnak eddig sem esett nehezére... A legújabb epizódban a '97-es trendeknek megfelelően CD-ről folyó párbeszédek, hifi hangzás, fél gigányi videóbejátszás és meghökkentő történet elegye fog kibontakozni. Nem titkolt szándéka a fejlesztőknek, hogy a Full Throttle folyamatos videóbejátszásait kombinálják az MI kalandokban bővelkedő sztorijával és a kettőből egy több mint 100 helyszínen játszódó, jópár estét betöltő kalandjáték kerekedjen ki.

Sajnos ismételten eltolták a **DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT** kiadási időpontját, s ennek több oka is van. Első számú ok a Quake. Be kellett ismerniük a Lucasarts fejlesztőinek, hogy az id játéka mind a grafika minőségében, mind sebességben felülmúlta az általuk eddig elkészített rutinokat és grafikai elemeket, ezért teljesen új alapokra helyezték a kivitelezést. Az SVGA felbontástól is idegenkedtek eddig, de belátták a fejlesztők, hogy '97-ben már nem jöhetnek ki "fapados" megoldásokkal, még akkor sem, ha már maga a név biztosíték a sikerre. Szerencsére elvetették a Rendition 3D-s hardware-kártyának, mint a futtatáshoz szükséges kiegészítőnek az ötletét is. Megtartották viszont - hála istennek - a Star Wars mondakörből ismert lények, fegyverek, tárgyak és helyszínek beépítését a játékba, az eredeti hangeffekteket és a legkülönfélébb nézeteket. A módosított tervek szerint a játék megjelenését a Star Wars filmtrilógia újrakevert, speciális effektekkel feltuningolt változatainak bemutatójára, május közepére datálják. Addig még egy fél év visszavan, úgyhogy reménykedhetünk...

EIDOS

A Forma 1, mint téma, úgy látszik kifogyhatatlan. Akadtak már menedzser-, és szimulátor variánsok, de



PC-n az amolyan igazi játéktermi hangulatot árasztó verzió olyan ritka, mint a fehér holló. Most az EIDOS és fejlesztőgárdájuk, a Teque megpróbálkozik



a lehetetlennel és egy minden igényt kielégítő arcade változattal hozakodik nak elő. A címe **POWER F1.** Annak ellenére azonban, hogy nem kell benne a sportághoz érteni, hogy pillanatok alatt a pályán száguldozzunk, a kocsik felettébb realisztikusan reagálnak a legkisebb gázadásra vagy fékezésre is, és a kanyarokban menthetetlenül kiperdülnek, ha őrült módjára vágódunk be egy derékszögű kanyarulatba. A verseny eredetiségét fokozandó a fejlesztők a '96-os idény adatait, autótípusait, falfestéseit és hirdetéseit építették be a játékba, és persze a verseny előtti beállításokat, kisebb bütyköléseket itt is elvégezhetjük - csak sokkal jobban leegyszerűsítve, mint mondjuk a GP2-ben. Unikumként osztott képernyős üzemmódban is használható, de hálóba kötve is nyomhatjuk egymás ellen. A legnagyobb erőssége azonban az a lenyűgöző sebesség, amit a teljes részletesség bekapcsolásakor is mutat. Megjelenését még idénre ígérték, de szerény véleményem szerint jó, ha jövő év első negyedében a polcokra kerül.

ACTIVISION

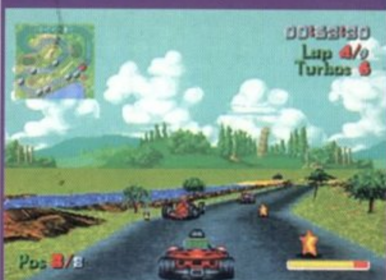
Az utóbbi időben kissé háttérbe szorult cég gondolt egyet és nem a csillogásra helyezte a legnagyobb súlyt, hanem inkább a szélesebb közönséget célozza meg legfrissebb repülőgépszi-



mulátorával, az **A-10 CUBA**-val. Visszatérnek a régi szép időket idéző vektorgrafikás, poligonos megjelenítéshez, ami még egy 486-oson is vígan robog és nem kell hozzá erőgép, hogy ne csak állóképeket nézegessünk, hanem a játékélménynek éljünk. A repülő "munkásságát" már bemutatta a Sierra a Silent Thunderben, de ez az új típusú megközelítés új megvilágításba helyezi az alapvetően levegő-levegő harcra kialakított gépet. A fejlesztők igen büszkék (a folyamatos, soha meg nem riccenő grafikán túl) arra, nagyon látványosan sikerült megoldani a robbanásokat: ripityára törő tankok, MiG-ek, amiknek a darabjai földre vagy a tengerbe hullva port vernek fel, illetve hullámokat vetnek. A missziók változatosságára és furfangosságára egy példa: feladatul kapjuk, hogy adott idő alatt egy gerillacsoportot kifüstöljünk, akik valahol a Sziklás hegység egyik szorosába fészkelték be magukat. Úton arrafelé a terepen saját oldalunkon harcoló tankok a lázadók egy másik csoportjával küzdenek. Aki ilyenkor segítségükre siet, annak annyi: nem ez a feladat és az idő nagyon szűkre szabott. Amíg mi a másik csapattal szórakozunk, addig a nekünk kiszemelt gerillák elfoglalják bázisunkat és itt vége a történetnek: hülyék voltunk, mert nem a parancsot teljesítettük. Egyszóval az agyunkat is használni kell majd, nem csak a joy-t huzogatni meg a klaviatúrát nyomkodni. Kiadására a lehető legrövidebb időn belül számíthatunk.

UBI SOFT

Az apróbb korosztály percei következnek! Minden bizonnyal őket célozza meg a **STREET RACER** kiadója, hiszen nem tit-



kolt szándékuk, hogy a gyerkőcök körében oly népszerű Mario Kart PC-s változataként vonuljon majd be a játéktörténelembe portékájuk. Erre minden esélye meg is van, hiszen a játék hangulata, szereplői és az egész verseny annak kissé átpofozott másolata. Vicces figurák



közül választhatunk, nagyon változatos hátterek előtt ökörködhetünk, és nem kell félnünk, hogy 1-2 hiba becsúszása esetén végleg lemaradunk és kezdhetjük elölről a menetet. Példának okáért a Wipeoutban ha kétszer ütközünk az oldalfallal, elszáll minden reményünk arra, hogy dobogóközelbe jussunk. Itt nem így van: mindig beérjük az élbolyt, csak utána ügyesen kell manőverezni és akár az utolsó helyről indulva is elsők lehetünk. A játék, annak ellenére, hogy eléggé impresszíven néz ki, 486-os gépekre lett optimalizálva (gyors scroll, döcögésmentes képernyőfrissítés), és a harddiszken is csak 3 megát foglal el. Az igazi durranás azonban a négyfelé osztható képernyő, amin négyen nyomulhatunk! Sőt, még azt is eldönthetjük, hogy hogy legyen a képernyő felosztva 4 részre. Egyszerű, de nagyszerű! A boltokban jövő év elején lesz kapható.

KELLEMES ÜNNEPEKET MINDENKINEK!


Mi az új ezen a képen? A megfejtők játékélményt nyernek.

"Nem látni a fától az erdőt". Azt hiszem, a Command and Conquer helyzetét ezzel a közmondással lehet a legjobban jellemezni. Manapság ugyanis annyira sok, szinte a megszólalásig hasonló program jelenik meg a piacon, hogy az eredeti folytatását már szinte észre sem vesszük. Pedig itt van, és nagyon nyomul!


A cápaként köröző hajókat vörös repülőraj támadja.


A tranzitútvonal komoly légitámogatást élvez.

A játék a hetven-nyolcvanas években játszódik, Európában. Tudósok kifejlesztik az időgépet, melynek segítségével egyikük visszautazik a múltba, és egy kézfogás segítségével elpusztítja az akkor még fiatal Adolf Hitlert. Azt azonban nem tudhatják, hogy a megváltoztatott történelem során Szovjetunió vezetője, Sztálin tör világuralomra, hatalmas serege elözönli Kelet-Európát, és megállíthatatlanul tör nyugat felé. A pillanatnyilag még szabad országok összefognak, és összehasonlíthatatlanul kis hadi erejükkel szembeszállnak a hatalmas tömegekkel.

A játékot a korábban megszokott sémához hasonlóan mindkét oldal hadseregét vezetve végigjátszhatjuk (legkönnyebben azzal választhatunk oldalt, hogy a megfelelő CD-t helyezzük be), mely azonban távolról sem jelenti azt, hogy esélyeink is azonosak lennének. A katonaság létszámában található hatalmas eltérést a készítők ugyanis úgy érzékeltették, hogy a szovjet seregek részére jelentős előnyt biztosító katonai egységek (úgy gyalogosok, mint tankok, vízi járművek és speciális épületek terén) kiképzését és építését tették lehetővé, melyek helyes használata nem sok esélyt hagy az ellenfélnek.

Azt hiszem, a játék kezelésének alapjait nem kell túlzott részletességgel ismertetnem, mert ha valaki nem is ismerte a játék első részét, az egyik klón biztos, hogy megfordult kezei között, akkor pedig már nincs is mit magyaráznom. A játéktéren az egérrel mindenki eligazodik, jobb oldalt látható az építkezések menüje, az energiaellátás jelenlegi és szükséges szintjét mutató oszlopdiagrammal, az elérhető egységekkel, radartorony építése után felül a térképpel, valamint a rendelkezésre álló anyagiakkal. Lássuk inkább azokat a változásokat, amelyek az első rész óta történtek, és melyek sokkal könnyebbé tették a kezelést.

COMM… & CONQ… RED A…

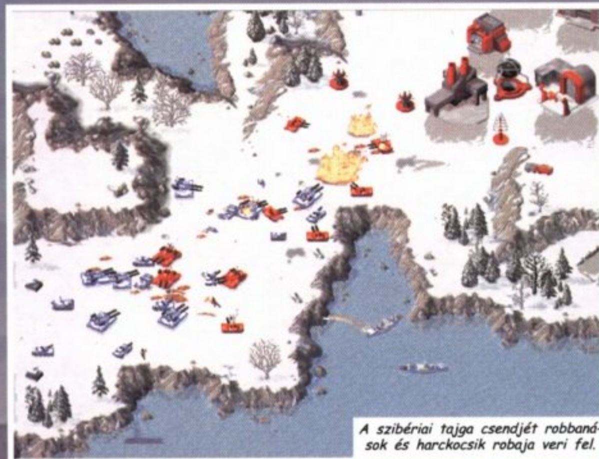
EZ AZ ÉV SEM TELIK EL…

VÁLTOZÁSOK AZ EDDIGIEKHEZ KÉPEST

■ **CSAPATOK KIALAKÍTÁSA:** hogy a harc hevében ne kelljen folyton újra kijelölgetni a korábban (általunk) összeállított és jól bevált csapatokat, azokat elmenthetjük, és később bármikor előhívhatjuk. A kívánt egységek kijelölése után nyomjuk meg a CTRL + 1-4 billentyűket, így mentve el az összeállítást. Ha őket később ismét össze akarjuk hívni, csak nyomjuk meg a megadott szám billentyűjét, és kész is vagyunk. Ekkor azonban a kép nem ugrik azonnal az egységekre, ehhez nyomjuk meg a számot az ALT nyomvatartása közben. Ha a csapathoz újabb egységeket szeretnénk csatolni, tartsuk nyomva a SHIFT billentyűt, majd egyenként válasszuk ki az új tagokat, majd újra mentsük el az új felállást a CTRL + 1-4 gombokkal.

■ **KÖNYVJELZŐK:** a térképen összesen négy helyszínt menthetünk el, a CTRL + F9-F12 gombok segítségével. Előhívásukhoz nyomjuk meg az F9-F12 billentyűket.

■ **FORMÁCIÓK:** néha fontos lehet, hogy az elmentett csapatok ne csak a létszámot tartsák, hanem egy bizonyos elrendezésben várják a harcot (például a rakétások hátul állnak, az erős, védelmező tankok mögött). Ehhez egyszerűen nyomjuk meg a csapat kiválasztó billentyűjét, majd az F gombot. Egységeink megpróbálnak sorokba rendeződni, annak megfelelően, hogy milyen helyzetet foglaltak el egymáshoz képest akkor, amikor a csapatot megalkottuk és elmentettük. Így természetesen sokkal hatékonyabban használhatjuk az általunk kikísérletezett védekező és támadó stratégiákat.


A szibériai tajga csendjét robbanások és harckocsik robaja veri fel.

■ **VÉDELMEZŐ MÓD:** embereink alapfelállásban csak akkor támadják meg maguktól az ellenfelet, ha az a közelükbe merészkedik vagy tüzet nyit rájuk. Az egységek kiválasztása és a G billentyű megnyomása után azonban járőrözésre szólíthatjuk fel embereinket, akik tehát mozognak, keresik és leküzdik az ellenfelet. A parancs addig érvényes, míg más utasítást nem adunk nekik.

■ **ERŐLTETETT TÜZELÉS:** néha szükség lehet arra, hogy embereink olyan épületre vagy területre tüzeljenek, amely nem tartozik az ellenséghez. Az egységek kiválasztása után a CTRL + bal egérgomb megnyomásával kijelölhetjük ezt a célpontot, amelyet embereink tűz alá vesznek, akkor is, ha jelenleg nincs ott semmi, vagy ha az ellenfél éppen hátulról tüzet nyit rájuk. Az utasítás addig érvényes, amíg mást nem parancsolunk.

■ **ELTAPOSÁS:** már a korábbi részekben is észrevehettük, hogy legnehezebb járműveink képesek ellenséges gyalogsági egységek eltaposására. Most azt szándékosan is megtehetjük, az egység kiválasztása után az ALT + bal [illegible] segítségével. Így [illegible] adhatunk területeket vagy ellenséges egységeket is: az első esetben az ott felbukkanó emberkéket veszi tankunk üldözőbe, míg a másik esetben azt a bizonyos egységet hajkurássza. A tank addig próbálkozik, míg el nem pusztul,









...MAND ...QUER ...ALERT

...ILÁGSZENZÁCIÓ NÉLKÜL!

minden gyalogost vagy azt a bizonyos kiválasztottat el nem pusztítja, vagy más parancsot nem kap.

■ **OSZOLJ!**: az előző parancs elleni védekezés. A kiválasztott gyalogosok az X gomb hatására véletlenszerűen futkosni kezdenek, így elég hatékonyan elkerülvén az eltaposást vagy egyéb támadást. A futkosás közben a korábban kijelölt célpontot azért továbbra is lövik, így nem csökken hatékonyságuk. A gond csak az, hogy az "oszlást" csak egyszer hajtják végre, majd megállnak. Így folyamatosan nyomkodni kell az X-et a védettséghez.

■ **STOP!**: ha elhamarkodottan adtunk ki egy parancsot, vagy azóta ellenünkre változott a helyzet, a kijelölt egységek az S megnyomására megállnak.

■ **KÍSÉRET**: egyes, értékesebb egységünk mellé rendelhetünk testőrséget, akik folyamatosan követik és védelmezik. Ehhez jelöljük ki a kíséretet alkotó erőket, majd ALT + CTRL + bal kattintással adjuk meg a védendő személyt vagy járművet. Vigyázzunk, mert a túl nagy kíséret ronthatja a hatásfokot, vagy ha körbeveszik a járművet a gyalogosok, teljes mértékben megbéníthatják azt.

■ a HOME gomb megnyomásával a kiválasztott egységet vagy épületet hozhatjuk a képernyő közepére.

■ a H billentyűvel bázisunk központi épülete, az építőegység kerül a képernyőn középre.

■ az E megnyomásával a képernyőn található összes egységet kiválasztjuk, egy elsöprő roham vagy visszavonulás indításához.

■ az N segítségével végiglépegethetünk összes egységünkön, így bizonyos, hogy nem feledkezünk el egyikről sem.

■ több játékos hálózaton keresztül történő játéka esetében lehetőség nyílik szövetségek kötésére is. Ha kiválasztjuk a kívánt társ egyik egységét, és megnyomjuk az A billentyűt, a hálózatban játszók minden tagja rövid értesítést kap arról, hogy mi szövetségre léptünk valakivel. A szövetségesek használhatják egymás szervízállomásait, helikopterleszállóit, és így tovább, valamint nem támadják meg egymás egységeit automatikusan. A szövetség felajánlása azonban csak egyirányú, tehát kölcsönös mivoltához a másik félnek is fel kell ajánlania azt.

■ szintén több játékos esetében használható az F1-F8 gombokkal történő üzenés is, mellyel megmondhatjuk a magunkét hálózati ellenfeleinknek.

ÚJ EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK

Lássuk, melyek azok az egységek és épületek, melyek a szokásosak mellett (erőmű, barakk, és a többi) rendelkezésünkre állnak (zárójelben jegyzem meg, hogy a harci épületek teljesítménye nő, ha többet építünk belőlük, tehát gyorsabban szerelik össze a járműveket):

SZÖVETSÉGES ERŐK:

■ **kikötő**: hajók építésére és javítására szolgál.

■ **pillbox és álcázott pillbox**: gépfegyverrel felszerelt, süllyesztett őrhely, melynek második változata erősebb páncélzattal rendelkezik, és terepszíne miatt szinte észrevétlen maradhat.

■ **technológiai centrum**: fejlettebb egységek építésén kívül a GPS műhold építése is ennek létrehozásával válik lehetővé. Ha az elkészül, automatikusan pályára is áll.

■ **felhő generátor**: csak több játékosos harcban van értelme, ugyanis ennek hatására az ellenséges egység elvonulása után a bázisunkat fedő fekete felhő újra összeáll, elfedve az ott folytatott tevékenységünket.

■ **chronoszféra**: gyakorlatilag egy teleport. Egységünket ideiglenesen valahova teleportálhatjuk, rövid idő múlva visszatér. Egyes egységekkel nem működik, és a túlzott használata sem ajánlott.

■ **álcaépületek**: ugyanúgy néznek ki, mint egyes fontos épületek, de semmi funkciójuk és páncéljuk nincs. Remekül be lehet vele csapni az ellenfelet.

■ **orvos**: ez a gyalogos egység fegyvertelen, és automatikusan gyógyítja társait.

■ **kém**: információt gyűjthet ellenfelünkről (hány egységgel rendelkezik, éppen milyen épület felhúzásába kezdett, hogy áll anyagilag, és így tovább). Észrevétlen tud maradni, csak az őrkutya szimatolja ki.

■ **tolvaj**: finomítóba vagy silóba érve ellopja az ott tárolt anyagiak felét.

■ **mérnök**: az eredeti játékban megszokott szerepe mellett saját épületeinket is képes pillanatok alatt helyreállítani. Egyes ellenséges épületeket nem tud azonnal elfoglalni, ilyenkor kiadható neki a rombolás utasítása is, és ha a falak már legyengültek, lehetséges, hogy el tudja foglalni. Ezután az újjáépítés költségei természetesen minket terhelnek.

■ **Tánya**: kommandós hölgy, nem mi döntünk bevetéséről, hanem az a küldetés fajtájától függően automatikus.

■ **AT aknatelepítő**: tank elleni aknákat hordoz és telepít, szám szerint ötöt. A szervízegységben tölthető fel készlete.

■ **mobil felhő generátor**: mint telepített társa, csak teherautóra szerelve. Egységeink közé helyezve elrejti ellenfelünk szeme elől a szakasz pontos összetételét. Ajánlott több ilyen egység indítása, álcázásként, mert mire ellenfelünk felfedezi az igazi offenzívát, rengeteg időt veszíthet.

■ **harci motorcsónak**: könnyű gépágyúval és tengeralattjárók elleni bombával felszerelt egység.

■ **romboló**: az előbbi nagy testvére. Rakétákkal harcol légi, vízi és szárazföldi egységek ellen, tengeralattjárókat dupla bombával küzd le.

■ **cirkáló**: a lassú halál. Hihetetlenül erős és extrém nagy hatótávolságú ágyúi-


Egyedül a technnika vívmányaival szemben. Esélyünk egyenlő a nullával.


A partmenti naszád heves tűz alá veszi a vörös bázist. Hatása nem marad el.


Patak mellett nem jó lakni...











val egész bázisokat képes percek alatt lerombolni. Tengeralattjárók ellen nem védett, a többi hajóra hagyatkozik.

■ **GPS műhold:** fellövése után energiafelhasználás nélkül felfedi az egész térképet.

■ **hangimpulzus:** ha egy kémünk belép az ellenséges tengeralattjárók bázisára, az összes víz alatti hajó feltűnik egy rövid időre a térképen.

■ **LST:** légpárnás tank, öt egységet képes vízen keresztülszállítani.

SZOVJET EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK:

■ **"sintértelep":** harci- és őrkutyák kiképzőtelepe.

■ **kikötő:** LST és tengeralattjáró egységek szervize és összeszerelő műhelye.

■ **repülőtér:** a különböző harci- és kémrepülőgépek gyártásához szükséges. Egy pályán csak egy gép működhet.

■ **technológiai centrum:** a Mammoth tank és a Tesla gömb építéséhez szükséges.

■ **tűztorony:** telepített lángszóró, mely gyalogosok csoportja ellen és járművek ellen is hatásos, ha elpusztul, igen nagyot robban, károsíthatja a környező épületeket is.

■ **Tesla gömb:** elektromos kisülésekkel pillanatok alatt elpusztítja a gyalogosokat és járműveket. Gyakorlatilag az első rész lézerágyújával azonos.

■ **SAM állás:** légvédelmi rakéta.

■ **vasfüggöny:** egységeinket és épületeinket egy ideig sérthetetlenné teszi.

■ **rakétasiló:** atomtöltetű rakéta indítható innen.

■ **harci kutyák:** a szabotőrök elleni legjobb védekezés. Gyalogosokat egy harapással megöl.

■ **lángszórós katona.**

■ **AP aknatelepítő:** teljesen hasonló szövetségi társához, de aknái gyalogosok ellen hatnak.

■ **V2 rakétaindító autó:** két rakétájával a legtöbb épületet képes azonnal elpusztítani, de igen védtelen (főleg mozgó egységek ellen), és lassan tölt újra.

■ **MRJ:** mobil radarzavaró egység, igen nagy hatótávval.

■ **Mammoth tank:** rakétákkal és dupla ágyúval felszerelve mindenféle ellenséges egység ellen hatásos, és szinte elpusztíthatatlan.

■ **tengeralattjáró:** csak hajók ellen hatásos, tüzeléshez fel kell emelkednie a felszínre.

■ **YAK:** elég lassú, de gyalogosok ellen igen hatásos repülőgép: dupla gépfegyverével rendes pusztításra képes.


Ha békét akarsz, készülj a háborúra.


Működésben a Tesla-gömb.

■ **bombázó:** lassú szállítógép, mely ejtőernyősök és ernyős bombák ledobására képes.

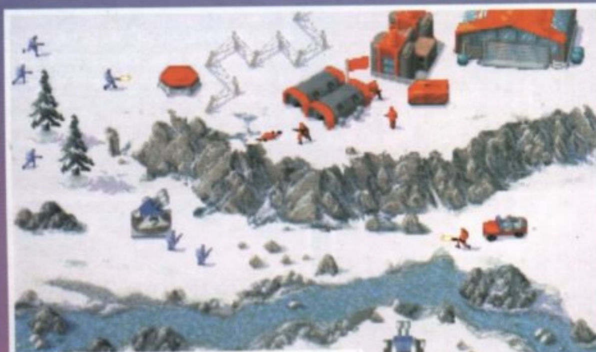
■ **ejtőernyősök:** egy gépbe öten férnek, leérkezés után a gépfegyveres gyalogosoknak megfelelően viselkednek. Bárhol ledobhatóak, felfedezetlen területeken is.

■ **ernyős bomba:** a szőnyegbombázás eszközei. A gyalogos ellenfelek megpróbálnak kitérni előlük.

■ **kémrepülőgép:** kamerájával képes gyorsan felfedni az ellenséges területeket.

■ **MIG:** hőkereső rakétáival és nagy sebességével kiválóan alkalmas páncélozott egységek leküzdésére.

A játék további változása az, hogy bevételünket többféle forrásból biztosíthatjuk. Ez valójában azt jelenti, hogy a közönséges érc mellett (mely elég nagy mennyiségben és gyakoriságban fordul elő) drágaköveket is találhatunk, igaz elég ritkán. Értéke azonban sokkal nagyobb, mint az érccé, így nem árt, ha inkább ezt favorizáljuk, ha nyomaira akadunk.

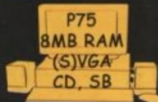

A hegyoldalba települt bázis viszonylagos védettséget élvez a gyalogos támadókkal szemben.

✪

A játék az új egységekkel és a kissé megváltoztatott illetve kibővített kezeléssel már a tökéletesség határát súrolja, nem igazán tudom, mivel lehetne még jobbá tenni. A küldetések a megszokott módon változatosak, változtatható nehézségükkel mindenkinek megfelelő kihívást nyújtanak, és mivel valamennyire valós tényeken alapulnak (valós szereplők bukkannak fel, mint például Einstein, akit egy laborból kell kimentenünk), ezért valósághűnek is mondhatók. A látvány és a hangulat nem sokat változott, csak természetesen a történetnek megfelelő egységek kerültek a játékba.

c&c red alert Kiadja: Virgin



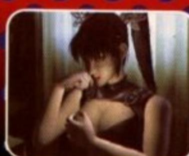


LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BONA	A

Nem találunk szavakat.

96%








IMMÁR SATURNON IS HÓDÍTANAK A PÁNCÉLOS VIPERÁK!


A szexis testtartással Candy talán zavarba akarja hozni Pickyt?


A csajok hajbakaptak.

FIGHTING VIPERS

Szerencsére mindeddig ahány sikeres Sega automata megjelent, annak mindig elkészült a Saturn konverziója is. A Fighting Vipersszel is egy újabb ilyen átirattal gazdagodott a Saturnos repertoár, méghozzá egy újabb kitűnő verekedős játékkal.

✪

A játék a már jól ismert Virtua Fighter stílusában készült, sőt mi több, ugyanazokon a rutinokon alapszik, hiszen a fejlesztőgárda ugyanaz az AM2. A cég ezúttal is minőségi munkát végzett, pedig nem volt könnyű dolguk. Más 3D-s verekedős játékoktól eltérően ugyanis a FV küzdőtereit rácsok, illetve falak veszik körül, melyek elég sok poligont emésztenek fel, főként ha hozzátesszük, hogy ezek a falak a menet végén ripityára törhetők. Ezen kívül az FV karakterei ráadásul páncélzatot viselnek, amik szintén széttörhetők, s ilyenkor a szanaszét repkedő törmelék is elég sok poligont igényel. A sok poligon pedig ugyebár több számítást eredményez, a több számítás pedig lelassuláshoz vezet. Vagy legalábbis vezetne, ha amatőr munkával lenne dolgunk, ám erről szerencsére szó sincs, az akció roppant gyors. A szereplők kidolgozására szintén nagy gondot fordítottak. A páncélzatok, azaz a merev anyagok ábrázolása remekül sikerült, a végeredmény magáért beszél. A karakterek egyedi vonásokkal rendelkeznek, Candy - a leginkább kedvelt női szereplő - bájos pofikája például még egész közelről is hibátlan. A VF2-höz képest ráadásul itt most kifinomultabb light-sourcing technikákat alkalmaztak. Jane boxringjében például állandóan váltakozik a fény, a négy sarokból felváltva világítanak a reflektorok. Az ember az ilyen apróságokat észre sem veszi, pedig programozás szempontjából elég kényes feladatok. Mivel a falak és a páncélzatok adták a játék fő arcvonásait, azaz az egyediségét, természetesen ezeket mind át kellett hozni Saturnra is. Sajnos azonban a VF2 által is használt magasfelbontásban ez már nem volt lehetséges. Ezúttal tehát kénytelenek voltak a felbontást minimálisan redukálni, ami azonban senkinek nem fog szemet szúrni.


Sanman "bepucsít", amit ezúttal a farizmai bánnak.


Tokiot nem izgatja, hogy a panda védett állat.


Raxel gitárját valószínűleg újra kell majd húroztatni.


A páncél mögül domború idomok kerülnek elő.

✪

A játékban 8 karakter közül választhatunk, melyek közül - sokak örömére - három nőnemű is akad. A legkedveltebb kétségtelenül a kislányos külsejű Candy, de mondjuk elég csinos a görkoris Grace is, az erősebb testalkatú Jane pedig leginkább az Aliens 2 Vasquezére emlékezteti az embert. Az erősebbik nem képviselői között a legkülönfélébb alakokat találhatjuk. Van például egy heavy metálos srác, Raxel, aki a gitárjával csépeli az ellenfeleit, vagy ott van a legfiatalabb szereplő, Picky, aki a gördeszkájával hadakozik. Vannak persze még rejtett karakterek is! Ha végigvertük a mezőnyt választhatóvá válik B.M., az aranypáncélos főnök is, valamint beraktak a játékba egy idétlen pandamackót is. Ezeken kívül Candy népszerűségére tekintettel az alkotók - szintén cheatként - elkészítették Candy néhány más öltözékes változatát is.

Az akció a hagyományos módon, fordulónként zajlik. A falaknak köszönhetően azonban nincs kiesés a ringből, sőt - néhány pankrációs stílusú ugráshoz - fel is lehet mászni a kerítésekre. Mindegyik karakternek vannak extra erős ütései. Ezeket sorozatosan alkalmazva törhetjük szét az ellenfél páncélzatát, melyet eltávolítva az sokkal sérülékenyebb lesz. A páncélzatok alsó és felső részből állnak, ezeknek az állapotát pedig az energiacsíkok mellett láthatjuk. Ha már villog valamelyik rész, akkor baj van az adott szereplőnél.

✪

Egyebeket tekintve - tehát például az opciókat számba véve - a játék nem több, de nem is kevesebb a hasonló stílusú játékoknál. Megfelel a kor követelményeinek, némileg előrelépésnek mondható a VF2-höz képest. Mindezek ellenére azonban én például kevésnek találtam a karakterek számát, az akciót pedig túl könnyűnek. Rövid gyakorlás után még legnehezebb fokozaton sem jelent különösebb kihívást a játék, így véleményem szerint a program nem biztosít játékélményt túlzottan hosszú távra. Jó ötlet volt viszont, hogy megnyerésként "fotókat" kapunk az adott karakterünkről, igaz azonban, hogy a Tekken 2-ben már Silicon filmeket is nézhettünk.

fighting vipers — Kiadja: SEGA
S A T U R N
89%

Fable annyit tesz: Fabula. No nem kell megijedni, nem az utazóriporterről van szó a trilliomodik beszámolójával, hanem egy érdekes kis meséről, amit a PC-nk segítségével játszhatunk végig. Úgy tűnik, a kézzel rajzolt kalandjátékok ismét divatba jöttek, hiszen most a Fable is ezek számát gyarapítja. Noha nem egy óriáscég játékáról van szó, mégis egy dolog biztos: kellemes színfolt a kalandjátékok palettáján. A hátterek szépen megrajzoltak, s SVGA-ban tündökölnek, a szereplőknek pedig minden egyes mozdulatuk animálva van. Az irányítás elég újszerű. Nincs kontrollpanel, csupán egy pointert irányíthatunk, s a tárgyakra ráállva, a jobb gombbal választhatjuk ki, mit akarunk vele csinálni, amit aztán a bal gombbal hajthatunk végre. Az inventory-t is hasonlóképpen hívhatjuk elő, ehhez a hősünkre kell mutatnunk. Az újszerűség azonban nem erre értendő, hanem arra, hogy ha valami fontosabb tárgyra clickelünk, a gép kirajzolja egy keretbe a tárgy kinagyított képét, s ezen vizsgálódhatunk tovább. Nos, akkor csendet kérünk, következik a mese:


A Tavasz Szelleme néhány jótanáccsal szolgál.

Hol volt, hol nem volt, még az Óperenciás-tengeren is túl, létezett egy Balkhane nevű varázslatos vidék, amelyre azonban hamarosan a sötétség erői szálltak le. Az országba idegen lények, a Mecubarzok érkeztek, akik a civilizációt akarták elhozni erre az elfelejtett vidékre a bölcsesség nevében, a "Nagy ősök" szent tudásának az erejével. Egy asztrálsíkról jöttek ezek a lények, s bármilyen formát fel tudtak ölteni. Élt abban az időben egy Ismael nevű, látszólag jószándékú ifjú pap, ő egyedül - mint a Mecubarz Kultúra főpapja - ismerte az idegenek varázserejének a titkát. Gyarlóságában egy esztelen tervet agyalt ki, mely gyökerestül megváltoztatta Balkhane történelmét. Egy sötét téli éjszakán négy összeesküvő osztotta meg egymás között Balkhane fölött a hatalmat. Nem csak a Mecubarzokat csapták be, de elárulták a saját népüket is. Azonban alábecsülték a Mecubarzok éberségét, akik iszonyú boszút álltak. Hatalmas robbanások rázták meg a vidéket, amik a planétát négy részre szakították. Az egyiket a jég, a másikat a köd, a harmadikat a víz, végül a negyediket a tűz uralta. A négy birodalom élére a négy összeesküvő került, akiket ördögi démonokká változtattak, s mielőtt a Mecubarzok távoztak a planétáról, náluk helyezték el a négy varázslatos ékkövüket. Az összeesküvés értelmi szerzője, Ismael azonban nyomtalanul eltűnt, soha többé nem látták.

Mindezek óta már több évszázad telt el. A Balkhane-iak a világtól elzártan, a rablóbandáktól óvakodva a város falai mögött, az örök fagyban élnek. Most azonban egy új reménysugár csillant fel: a falu bölcse tanácsára egy Quickthorpe nevű tapasztalatlan ifjú úgy döntött útnak indul, és előkeríti a négy ékkövet, melyek visszaállíthatnák a rendet Balkhane-ban, és nép ismét szabadon élhetne.



A szirénnel jobb ha nem elegyedünk szóba.


A Jég Óriás látszólag kemény fickó, de egy kis meleg hatására mindjárt feloldódik.


A város kapuját egy Dzsinn őrzi.


A Kígyó Démon itt már az utolsókat sziszegi.

A FAGY BIRODALMA

Eddig tartott a mese, innentől mi vehetjük át Quickthorpe irányítását. A falu bölcsét kérdezzük ki mindenről, így kapunk tőle egy medált. A város mellől felfele, északnak induljunk, majd a folyónál ne a hídon, hanem a köveken keljünk át. Így végül Welda, a boszorkány házához juthatunk, ahol vizsgáljuk meg a ház mögötti lejárót, majd nyissuk ki, és menjünk le. A pincéből csupán a kötelet és az arany szobrot vigyük el. Nyissunk be Weldához, a közben megjelenő szellemen pedig használjuk a medálunkat. A boszorkány szobájából csak a zsák madáreledelre lesz szükségünk. Most már elindulhatunk a várostól keletre vezető úton, amiről először is dél felé, a befagyott tóhoz térjünk le. Itt vizsgáljuk meg a hajón a széket, mire egy tündérszerű lény, Simbeline, a tavasz szelleme tűnik elő. Beszéljünk vele, kérdezzük ki mindenről, mire egy üveggömböt nyújt át nekünk, amit felvéve magunkkal vihetjük őt. Menjünk vissza az útra, s a szoborral fizessük ki a vámot szedő útonállót. (Nem használni kell rajta, hanem a Give utsítással ODAADNI!) Innen ismét északra induljunk, majd a kútnál használjuk a csörlőn a kötelet, és másszunk le. Lent Simbeline szellemével világítsunk és vizsgáljuk át a földön lévő kis kupacot. Egy kőtáblának az egyik fele kerül elő. Menjünk jobbra a hasadékba, ahol egy újabb kupac alatt megtalálhatjuk a tábla másik felét, s összeillieszthetjük őket. Továbbhaladva egy barlangba érkezünk. Innen a kis lyukon keresztül - ahol a fény szűrődik be - távozhatunk. Visszajutva az útra még ne menjünk északra, hanem visszafelé, keletre. Így egy öreg fához jutunk, mellette egy fatönkkel, amin egy manó üldögél. Adjuk oda a szarkának a madáreledelt, majd vizsgáljuk át a fészkét. Az útonálló nyaklánca kerül elő, amit vigyük vissza neki, mire az egy pár kesztyűt ad cserébe. A megfagyott harcosoknál ássuk ki az út mellől az ódon pajzsot, majd menjünk vissza a tönkhöz és vizsgáljuk át. Egy titkos kar válik láthatóvá, amit meghúzva az öreg fa oldalán egy ajtó nyílik ki. Menjünk be, majd ott vizsgáljuk át a csontvázakat. Az egyik ujjáról egy gyűrűt húzhatunk le, amit azonban ne próbáljunk meg viselni. Inkább húzzuk fel a kesztyűnket, és szedjünk le egyet a kábító hatású gyümölcsökből. Most térjünk vissza a rejtett ösvényen keresztül a barlanghoz, aminek az ajtaja ezúttal nyitva áll. Ha nem akarunk találkozni a barlangot lakó óriással, gyorsan bújjunk el a bokrok mögé. Miután elment, és újra eltorlaszolta a bejáratot, másszunk be a kis lyukon. Vizsgáljuk át az ágyát, a párna alatt egy kulcsot fedezhetünk fel. Ezzel nyissuk ki az óriás ládáját, és vigyünk el egy üveg olajat. Távozzunk, s immár északra forduljunk az úton. Hősünket banditák támadják meg ám ne ijedjünk meg (a helyes válaszok: I'm on...;

Tün



első összeesküvővel Koreezzal, a Jég Óriással találkozhatunk. A termete ne riasszon el minket, hanem öntsünk rá egy kis olajat, amit a fáklyával gyújtsunk meg. Az óriás sikeres felolvasztása után lépjünk be a kastélyba. A sállal polírozzuk fényesre a pajzsot, és tükrözzük el vele az óriás trónusát őrző fénysugarat. Vegyük fel az aranykupac mellől az első ékkövet, a smaragdot. Etessük meg az óriás madarát a gyümölcsünkkel, mire az készségesen elszállít minket a Köd birodalmába.


Ismaelt tulajdonképpen nem is muszály felébresztenünk.

FABLE

[...]dérmese fantasy környezetben

rálynő varázsdobja így már nem fog elkábítani minket, mire az dühében otthagyja nekünk a hangszert. Menjünk tovább az óriáspókhoz, akinek túlkököljünk egyet a hallókészülékkel. A pók eltakarodik, mi pedig a csontvázat átkutatva egy kulccsal gazdagodhatunk. Most doboljunk egy kicsit az őrnek. Miután elpilledt, vizsgáljuk át, és vegyük el tőle a kulcsot. Vegyük fel a lándzsáját is, majd nyissunk be a toronyba a kulccsal. A gyík szobájából ahol a szalma között keresgélve némi pénzt találhatunk. Nyissuk ki a városkaput, ehhez a hídon lévő kapcsolókra kell a megfelelő sorrendben ráállnunk. (A sorrend: baloldali, alsó, felső.) A városban elsőként a könyvtárat látogassuk meg, ahol Izion, a könyvtáros már értesült a kiszabadított tündértől és a jövetelünkről. Hogy bebizonyítsuk a személyazonosságunkat, adjuk oda neki a gyík könyvét. Erre megkapjuk tőle a Mecubarzok kulcsát, valamint egy

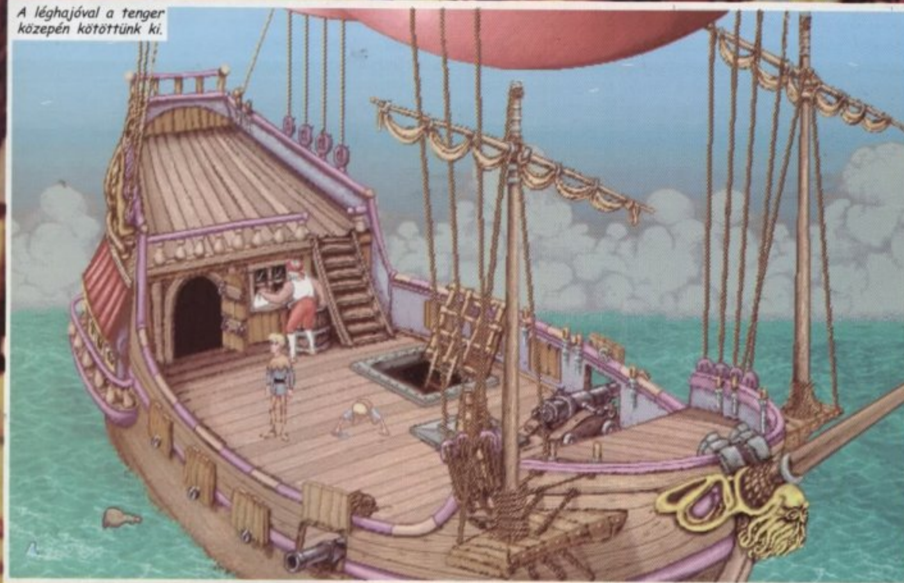
Would you...), hanem adjuk oda a főnöküknek a gyűrűt. A gyűrűn valami halálos átok lehetett, ugyanis a gazfickó nyomban holtan rogyik össze. Vegyük fel a tőrt, és a sált a hulla fejéről. Északra egy nagy hegy állja az útunkat néhány beszélő sziklafejjel, ám ha felolvassuk a kőtáblánkat, egy földrengés nyomban eltünteti őket. Először jobbra a hegy tetejére menjünk, ahol a megfagyott katonától vegyük el a kénes fáklyát, majd csak ezután próbáljunk meg a kastélyba bemenni. Itt az

A KÖD BIRODALMA

Egy hatalmas fatorony tövébe érkezünk, amelyet egy gyíkszerű katona őriz. Csak jobbra, a mocsár felé tudunk menni, ahol majd az apró híd alól vegyük fel a döglött oposszumot. Ezt a "csemegét" ajándékozzuk oda az őrnek, mire az egy használhatatlan hallókészüléket ad nekünk. A készüléket átvizsgálva két füldugó kerül elő, ezeket a kis hídnál tegyük a fülünkbe, s immár nyugodtan továbbmehetünk. A gyíkki-

vigyük el a baltát, a függöny mögül a könyvet, a ketrec alól a pedig a pokrócot, majd a csontváztól elvett kulccsal eresszük ki a ketrecből a tündért. Miután elbeszélgettünk Irisszel, egy kis varázsport kapunk tőle. Irány most a lépcső, fel a hegyre. Útközben egy rakás vázára figyelhetünk fel, ezek közül vegyük fel a vízzel telit, majd sétáljunk a városhoz. A várost egy dzsinn őrzi, ezt tüntessük el a varázsport a vízben feloldva. A baltával betörhetünk a már rég nem használt gondnoki szobába,

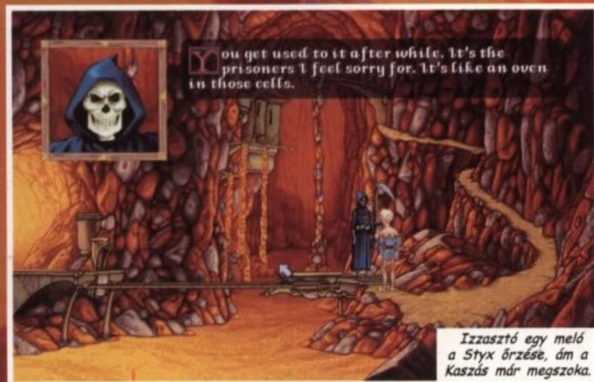
másik kulcsot, aminek a rendeltetéséről fogalma sincs az öregnek. Mi azonban hamar kideríthetjük: szabadísuk el vele a tér közepén leláncolt sárkányt. Nyissunk be a templomba, s máris szembe találjuk magunkat a második összeesküvővel, Angorral, a Kígyó Démonnal. Hajítsuk bele a gyík lándzsáját, s már is miénk a koronájából kipottyanó gyémánt. A terem sarkában, a csontvázaknál találhatunk még némi pénzt, majd távozzunk. A térre kilépve nyissunk be balra, a sárkánycsaládhoz. Vegyük el a sárkánygyerektől a nyalókáját amikor éppen nem szopogatja, majd irány a léghajó. Beszéljünk a kapitánnyal (Do you...; The Engulfed...), aki 15 aranyért hajlandó is a szolgálatunkba állni, ám ennyi pénzünk nincs. A nyalókával vegyük rá a hajósinast, hogy írja át a menettarifákat tartalmazó táblázatot, aki már ezt közben meg is tette. Fizessük hát ki a kapitányt.


A léghajóval a tenger közepén kötöttünk ki.

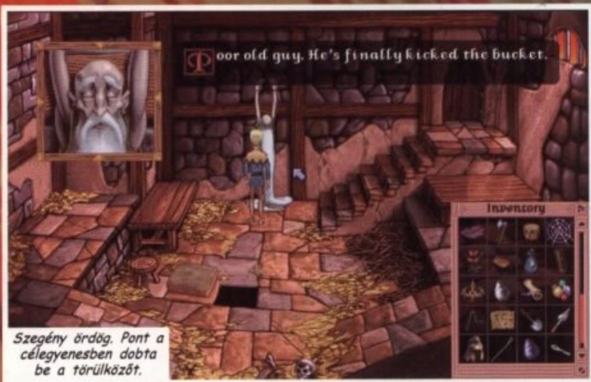
A VÍZ BIRODALMA

A hajóval a tenger közepén horgonyzunk le, ugyanis mint a kapitány elmondja, az általunk keresett erőd a tenger mélyén található. Meg kell tanulnunk a víz alatt lélegezni, amire a megoldás a kapitány kabinjában talál-


Izion könyvtárában sajnos az adult szekció épp felújítás alatt áll.



Izzasztó egy meló a Styx őrzése, ám a Kaszás már megszoka.



Szegény ördög. Pont a célegyenesben dobta be a törülközőt.

ható varázstekercs lesz. A varázslathoz azonban még szükség lesz egy varázsköre is, amit a kapitány kis ládikájában találhatunk. Ennek a kinyitásához egy tolvajkulcsot kell készítenünk: vegyük ki a párna alól a hajtűt, s hajlítsuk el. Nyeljük le a megszerzett követ és olvassuk fel a tekercset. A varázslat immár működik, ám egy cápa ólálkodik a hajó mellett. Másszunk le a hajótestbe, és vegyünk el a hátsó hordókból egy húsdarabot. Nyissuk ki az üzemanyagtartályt, és mérgezzük meg a folyadékkal a húst. A cápának viszont jó a szaglása, így óvintézkedésként húzzuk rá a büdös zoknit a kapitány kabinjából, s csak azután adjuk neki oda. Vessük a vízbe magunkat. A tenger fenekén néhány csikóhalba botlunk akikkel beszélve (It feels...; I really...; I'll take...) kapunk egy kis hínárt, amit vigyünk észak felé, az erőd mellett dolgozó kertész-ráknak. A kertész hálája jeléül nekünk ajándékozza a kedvenc ásóját, amit akkor vigyünk is el. Ezután a késünk segítségével nyissuk ki a koráloknál és a szirénnél az összes kagylót, így három gyöngyszemhez jutunk. A szirénnel ne álljunk le társalogni! A gyöngyökkel menjünk el a nagy kagylóházhoz, és kopogtassunk be, majd ajánljuk fel a teknősnek őket. (Could I...) Miután beinvitált minket a házába, adjuk neki oda a három gyöngyöt, cserébe egy kincses térképet kapunk. Menjünk a rajta megjelölt helyhez (az első tengeralatti helyszínhez), s ássunk a jelzett pontnál. Elő is kerül egy kincsesláda, amit ismét a tolvajkulccsunkkal nyissunk ki. A kincsekkel vesztegessük meg a barlangot őrző Khort, majd vegyük fel a lándzsáját és a sisakját. Lépjünk be a barlangba. Egy lifthez érkezünk, amivel azonban egyelőre csak a Köd birodalmába jutnánk vissza, ezért inkább menjünk tovább. Egy kisebb labirintusba érkezünk, ami azonban nem túl bonyolult. Ebben a labirintusban megtalálhatjuk a többszáz éves Ismaelt, ám őt hagyjuk békén. Keressük inkább meg a pajszert, majd a zárt ajtót, és törjük fel az imént felvett szerszámmal. Az ajtó mögött a harmadik összeesküvőt, Vivernt, a Medúzát találjuk, aki tulajdonképpen maga kéri hogy öljük meg. Törjük ki az üvegpadlót Khor lándzsájával, mire az űr beszippantja a Medúzát. Vegyük fel a zafírt, s kapcsoljuk át a furcsa kezelőpulton a kart. Ezzel átváltottuk a már látott lift irányát, amivel immár lefele ereszkedhetünk. Út közben azonban elakad, így a fele útat ejtőernyővel kell megtennünk, aminek a pokrócot használjuk.



Íme egy Tűz Démon, aki nem bírja a tűzet.

AZ ÁRNYAK BIRODALMA

Az Árnyak birodalmába jutottunk. Beszéljünk a kapuval, és adjuk ki magunkat a Mumusnak. (The Boogie Man) A csel bejött, ám csak félig, mivel a kapu őrei rögtön bebörtönöznek minket, a hamis azonosításunk miatt. Vegyük fel a kupát és a kanalat, majd vizsgáljuk meg az ablak alatti falat, s törjük ki a laza követ a kanállal. Az alagút egy másik cellába vezet. Beszéljünk a kibilincselt vénséges sorstársunkkal, aki sajnos pont ekkor fogja feldobni a talpát. Átvizsgálva fura módon megtalálhatjuk nála a cellája kulcsát, ám az itteni zár sajnos már teljesen elolvadt a hőségtől. Szerencsére azonban a mi cellánk zárja ép, s még nagyobb szerencse, hogy ugyanaz a kulcs nyitja. Miután kijutottunk, beszéljünk a kapu őreivel (Could I...), akik annyira ostobák, hogy kérésünkre át is nyújtanak nekünk egy ID kártyát. Távozzunk balra, a leszakadt hídnál pedig a lándzsánkat használjuk az átkeléshez.. A Kaszásnál töltsük meg a kupánkat egy kis lávával, majd igazoljuk magunkat az ID kártyával. A különös kompszerkezettel ezután átkelhetünk a Styx felett, és ráakadhatunk az utolsó összeesküvőre, Chaxre, a Tűz Démonra. Mondjuk neki, hogy csak nézelődünk (Just...), majd öntsünk a szörnyre a lávát. Miután elporladt, csenjük el az állványáról a rubint. A katakombák között felfedezhetünk egy üres rekeszt, ezen keresztül távozhatunk. Visszajutottunk a lifthez, amit hívjunk le a kar segítségével, és liftezzünk fel.

✪

Immár megvan mind a négy kő, amiket azonban még véletlenül se vigyünk el Ismaelnek, ugyanis a gonosz varázsló összejátszott a falu bölcsével. Helyezzük inkább a köveket a Mecubarzok kulcsába, s nyissuk ki vele azt az ajtót, amit a Medúzánál láthattunk. Az ajtó mögött futurisztikus pilótaszékeket találunk, amik közül azonban csak a középső működik. Kapcsoljuk be a karfáján a gombot, és helyezzük magunkat kényelembe. Ez utóbbit a duplán, azaz az egeret elengedve mi magunk is megtehetjük, ugyanis a befejezés következik. Hogy mi az? Ez maradjon a végső tanulság, ám annyit elárulhatok, elég meglepő a végkifejlet. Ha egyáltalán annak lehet nevezni.


Az öreg teknőc mindenféle csecsebecsét gyűjt.


A Medúzát egy kis trükkel kell eltakarítanunk az útból.

fable Kiadja: Telstar



486DX
8MB RAM
SVGA
2xCD
SB,GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Míves grafika, kézzel rajzolt hátterek - csak a sztori gyengécske.

82%



DAGGERFALL











EGY KÜLÖNÖSEN SÖTÉT ÉS KOMOR ÉJSZAKÁN...

...Urile Septim, Tamriel császára magához hivatott. A beszélgetésen csak hárman voltak jelen: a császár, a birodalmi mágus és jómagad. "Gyújts meg a fáklyát" szólt a császár, s a mágus egy vakító lánggal égő fáklyát gyújtott. "Senkinek sem kell tudni találkozásunkról" folytatta a császár. Gondterhelt, kopasz fején olykor-olykor megcsillant a fáklya fénye. " Amiért ily késői órán iderendeltelek, annak oka Lysandus, Daggerfall királya. Lysandus, aki évekkel ezelőtt elesett a harc mezején, de lelke nem talált még nyugalomra. Néhai birodalmában kísért, és bosszúval fenyeget. Nem értem, hogy egy egykoron oly becsületes és hűséges emberből halála után hogy lehet ily gonosz szellem - csak valami átokra gondolhatok. A Te feladatod lesz kideríteni a valóságot, s minél gyorsabban megoldani a problémát. És még valami... Néhány évvel ezelőtt egy levelet küldtem Lysandus királynőnek... Állítólag soha nem jutott el hozzá ez a levél. A tartalma igen szentimentális és magánjellegű. Nem lenne szerencsés, ha rossz kezekbe kerülne a levél. Nagy szolgálatot tennél vele ha megtalálnád a levelet és megsemmisítenéd."

Néhány patkány, óriás denevér és egy imp földi maradványai. Nem kellett volna kötekedniük.

Egy útszéli ház lakói: rozzant öreg és szemrevaló felesége.

Aki arachnofóbiás, az most ne nézzen ide.

Hajrá, kopi! Úgy zörögnek a csontjaid, hogy menten szétesel.

VIGYÁZZ! VESZETTÜL NAGY

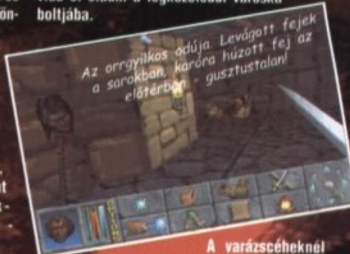
KEZDÉSKOR...

Új játék kezdetekor - természetesen a karakter generálás következik. Először egy térképen ki kell jelölnöd, hogy honnan való vagy (ez határozza meg a fajod, származásod), majd ezt követően a karakter osztályt kell meghatároznod. Ez két úton történhet: vagy kiválasztod az osztályod egy listáról (felső válasz), vagy felelsz néhány kérdésre, ami alapján a játék kiválasztja a személyiségednek leginkább megfelelő osztályt. Ezt követően hasonló módszerrel kell eldönteni, hogy milyen háttérrel rendelkezik a karaktered, milyen másodlagos képzettségei vannak. Végezetül arcot kell választani a karakternek, nevet kell neki adni, és el kell osztani a bónusz pontokat a tulajdonságok között (reroll-al lehet újat dobni az értékekre). A tulajdonságok magyar megfelelője: STR - erő, INT - intelligencia, WIL - akaraterő, AGI - agilitás, SPD - sebesség, END - állóképesség, PER - egyéniség, LUC - szerencse. Miután elosztottad a pontjaid, az elsődleges (primary), fő (major) és mellék (minor) tulajdonságaidra is el kell osztani néhány pontot. Ajánlott a Spellsword osztály választása, mivel kitűnő harcos és varázsló egyben, s könnyű kezdeni vele.

A képernyő alján, jobb oldalt a karakter arca látható, amire kattintva a karakterlap jelenik meg. Fentről lefelé: Név, faj, osztály, szint (szükséges tapasztalati pont a következő szint eléréséhez), arany, kimerültség, egészség, teherbírás. Affiliations - azon szervezetek listája, melynek tagja vagy. Skills - egyéb tulajdonságok (primary - elsődleges, major - fő, minor - mellék, misc. - különleges). Inventory - a tárgylistád, Spellbook - varázskönyved, Log - jelenlegi kalandjaid leírása, Notebook - jegyzetfüzeted.

NÉHÁNY TRÜKK A KEZDETEKHEZ

Pénzed oroszlánrészét érdemes bankban tartani. Kamatozik, nem lopják el stb. A céhekbe és szervezetekbe való belépés szinte csak előnnyel jár. Ha betérsz egy új városba, keresd fel az új szervezeteket, céheket, és lépj be. Egy kocsit szerezz be mihamarább, s a küldetéseid során összeharácsolt cuccokat vidd el eladni a legközelebbi városka boltjába.


Az orrgyilkos odúja. Levágott fejek a sarokban, karóra húzott fej az előtérben - gusztustalan!

A varázscéheknél saját varázslatot kreálhatsz. Ilyenkor, ha a varázslat neve elé egy $ jelet teszel, az eredeti ár 25%-áért kapod meg. Ha ! jelet teszel elé, naponta egyszer szabadon ellőheted azt a varázst.

A gyors fejlődés érdekében vonulj el egy fogadóba, varázsolj, pihenj, vásárolj, pihenj stb.

Alvás előtt lőj el egy Detect enemy varázst, és ahol a legjobban forog az iránytű, ott a legbiztonságosabb az alvás.

Ha bizonyos vagy benne, hogy jócskán van kincs a következő áldozataidnál, varázsolj egy szerencsenövelő varázst, s a kincseknek akár a fele is varázstárgy lehet.

A városokban éjjelente érdemes egy open doors varázzsal kinyitnia boltokat, és kirámolni a raktárt. A polcokhoz viszont NE nyúljál.

A titkos ajtók nem is olyan titkosak - ugyanis jelezve vannak a térképen.

Hogy lehet elfogni egy lelket? Mindenek előtt egy fura szerkezetre van szükség, amit a varázscéhben lehet kapni - nomeg egy lélekre.

Figyelj az ellenfelek hangjára, hogy honnan jön! És vigyázz az ajtóknál, ne túl közelről nyisd ki őket.

daggerfall Kiadja: Virgin

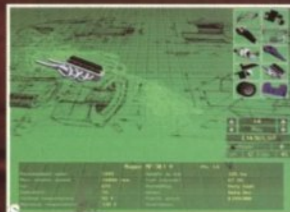
PC: 486/66, 8MB RAM, 2xCD, VGA, SB

88%

FRANK WILLIAMS



Már mindenki a MicroProse Grand Prix Managerének második kiadására várt, amikor az Electronic Artstól szép csendben megérkezett a TEAM F1. Bár a program nem egészen friss, annyira jó, hogy muszály beszámolni róla. A német szerzőpáros ugyanis annyira komplett, a Forma 1 minden területére kiterjedő szimulációt hozott össze, melyhez hasonlóval még nem találkoztam. S ha ehhez még hozzátesszük a 640*480-as grafikát, és magának a versenynek sok játékot megszégyenítő 3D-s animálását, akkor biztosak lehetünk benne, igazi gyöngyszemre leltünk.



A KEZDETEKNÉL EGY FONTOS DÖNTÉS ELÉ ÁLLÍTANAK...

...vagy átveszünk egy már létező csapatot (annak dolgozóival, szerződéseivel, szállítóival), vagy teljesen nulláról kezdünk el egy új birodalmat építeni. Ez a második kegyetlen feladat, hiszen pénz és hírnév nélkül senki nem áll szóba velünk, nincs szponzorunk és minden alkatrész többe kerül. A feladat viszont sokkal érdekesebb és az esetleges eredmény is sokkal nagyobb dicsőséget jelent.



A játék nehézsége elsősorban a csapat választásától függ. Ezen túl az Easy/Difficult a kezdéskor rendelkezésünkre álló pénzt, az Authentic (minden csapat az elmúlt év eredményeinek megfelelő erőt képvisel) a Balanced (azonos szintről indulnak) pedig az ellenfelek erősségét határozza meg.

Kis világunk ideje a nehézségi szinttől függő sebességgel, folyamatosan telik. Egy nap 8 órát dolgozhatunk, ami számunkra legfeljebb 11 percig tart, úgyhogy minden döntésünkkel igyekeznünk kell. Ha nem cselekszünk időben, még a verseny rajtját is lekéshetjük, s ez komoly veszteségeket jelent egy a szponzorok pénzéből élő csapatnak. Más szóval az idő pénz. Munkánk oroszlánrészét egy hatalmas, négy képernyőt betöltő irodában végezzük. Itt a tárgyaló és az előtér között a jobb gombbal, a szobák két vége között pedig a képernyő legszélére mutatva mozoghatunk. Ha innen bárhova belépünk, vissza a jobb gombbal jutunk.

ELŐTÉR

Makett: Ahogy a csapat növekszik, a szükössé vált épületet bővítenünk kell. Az építkezés alatt embereink rosszabb hatékonysággal dolgoznak, ezért érdemes a vakációra időzíteni

Póló: Bevételünk egy részét ajándéktárgyak értékesítéséből szerezhetjük be. Itt megadhatjuk a tárgyak árát vagy a várt hasznot. A szponzor nevét viselő ajándékok olcsóbbak, mert ezek árának felét a támogató adja.

Páncélszekrény: Bevételek és kiadások. Fennmaradásunkat határozhatja meg, hogy a lap alján pozitív vagy negatív összeg jelenik-e meg.

Tervrajz: Fejlesztés Egy F1 autó kb 3000 apró részből áll, s a statisztikák szerint ezeknek csak 1 százalékát használják fel a következő idényben. A hiányzó 2970 alkatrészt vagy minden évben újra kell vásárolnunk vagy saját fejlesztésekkel kell pótolnunk.

A fejlesztők csapata max 40 főből áll. Új embert a menedzser szobájában feladott apróhirdetéssel vehetünk fel. E csapat hatékonyságát számukon túl a főmérnök képességei és az emberek leterheltsége határozza meg. Ha nincs speciális utasításunk, a konstruktőr a saját ötleteit próbálja meg keresztülvinni.

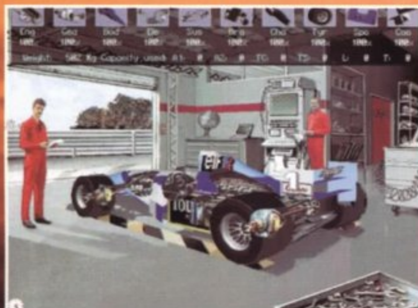
A Budget gombbal az egy idényben fejlesztésre fordított összeget adjuk meg. Az összeget növelni bármikor lehet, de csökkenteni csak egyszer, az év elején. Egy projektre minél kevesebbet költünk, annál tovább tart és kisebb a siker valószínűsége. Ha nincs elég pénz, a főmérnök minden munkára engedélyt fog kérni (ez persze rontja a csapat moráliját), túl sok pénzzel viszont az egész irányítás kicsúszik a kezünkből.

A csapat feladata két részből áll: a meglévő berendezések vizsgálata és finomítása (Developments), valamint teljesen új ötletek kidolgozása. (Prototypes). Az új dolgoknál főmérnökünk egy listát ad ötleteiről, amiből kiválaszthatjuk a számunkra legérdekesebbet.

A fejlesztés még hatékonyabb módja az információszerzés (Espionage). Itt vagy megvásároljuk egy másik csapat fejlesztőjét (Headhunt employees) vagy saját emberünket építjük be (Spy). Így hasznos, de nem feltétlenül korrekt adatokat szerezhetünk be. A kockázat viszont nagy, mert a lebukás súlyos következményekkel jár.

TÁRGYALÓ

Telefon: A bankokban kölcsönt vehetünk fel (a kiválasztott bank kedvezőbb kamatokat ad), illetve felesleges pénzünket köthetjük le. A szerződés feltételei függnek az összegtől, a határidőtől, és a csapat addig elért hírnevétől.





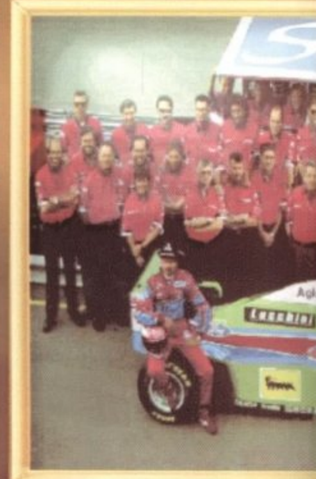
Monitor: Az alkatrészpiacon a nagyobb csapatok által legyártott, új, de elavult alkatrészeket vehetjük meg. Közöttük vannak jó és egészen rossz (például teszteletlen) vételek is. Nekünk, mint egy kezdő csapat vezetőjének egy gyors és biztonságos autót kell összehoznunk belőlük.

Vásárláskor az autót 10 fő részéből kell összeraknunk. Motorból minden autóhoz legalább kettőt kell vennünk, de a nagyobb csapatok az idényt 70-80 motorral csinálják végig. A motorok 2-3 alkalommal szervízbe küldhetők, mielőtt teljesen tönkremennének, s a javítás lényegesen olcsóbb egy új motornál. Vázat csak a motor méretét (hengerszámát) ismerve szabad venni. Kerékgumira és üzemanyagra csak a tesztelések és edzések során lesz szükségünk, a versenyen automatikusan megkapjuk ugyanazokat, amit a többi csapat. A vásárolt dolgokhoz a cserealkatrészeket a gyártók garantálják, de nem biztos, hogy akkor van náluk raktáron, amikor szükségünk van rá.

Csapatkép: Egy nagyobb csapat 80-100 embert is foglalkoztat. Új emberek felvételénél a legfontosabb tényező a szakértelem és a tapasztalat, utána pedig már csak a megfelelő motivációról kell gondoskodnunk. A szerződést a fontosabb embereknél egy alkudozás előzi meg. Itt változtathatjuk a szerződés hosszát, az éves fizetést, a jutalmakat és elvárásokat. Az alku állását az autópályán futó autók jelzik (ha a piros vezet, várhatóan elfogadják az ajánlatot). Kirúgás (Dismiss) előtt minden alkalmazottnak fél év felmondási idő jár. Ha ezt nem akarjuk kivárni, az alkalmazottnak kárpótlást kell fizetnünk. Az elbocsájtást jól gondoljuk meg, mert egy régi ember megtartása sokkal olcsóbb, mint egy hasonló képességű új felvétele.

Ezen a képen vehetjük fel a fejlesztők főmérnökét (akinél az is fontos, hogy van-e valami szakterülete), a laborban dolgozó csapatot (Workshop Team - akik a karbantartást és a szükséges javításokat végzik, valamint ha van harmadik autónk, tesztelik a kifejlesztett alkatrészeket), a box csapatot (Pit Team), a versenyszervezőt (Race Manager - az egyes pályákon a kocsi finomhangolását próbálja elvégezni) és az irodavezetőt (Personnel Manager - aki a dolgozók ügyeit és az adminisztráció irányítását végzi). A két utolsó ember nem nélkülözhetetlen, de sok gondot képesek levenni vállunkról.

Az állásokra jelentkezők kiválasztása hasonló. Például a pilótáknál végignézhetjük a teljes választékot, de az oldalsó gombokkal (szerződés nélküliek, max fizetés, F1 előélet...) szűkíthetjük a kört. A Mixed Poolból olcsó, tehetséges és





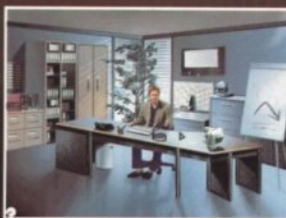
IS EZEN GYAKOROLT



gokartban edzett vagy gazdag (akik még fizetni is hajlandóak, hogy beüljenek egy F1 autóba) versenyzőket szedhetünk össze. Itt lehet szerencsénk, de biztosra csak F1-ben edzett pilótákkal mehetünk. A vezetők képességei közül a gyakorlat és a vezetői képesség az idő során fokozatosan fejlődik, a kockázatvállalás, a fittség, a motiváció és a koncentráció pedig egyre csökken. Végül erről a képről jutunk a titkárságra.

Lelátó: Itt versenyautónk és öltözékünk szabad felületeit adhatjuk ki szponzorainknak. A hirdetés értékét két dolog határozza meg: a csapat versenybeli helyezése és a reklámfelület helye és mérete. Az egyezkedés során alku tárgya a szerződés hossza, a helyezésekért járó prémium és a hirdetésért fizetendő összeg (a Negotiate gombbal kicsit módosíthatjuk a szponzor ajánlatát). Ha gazdagabb támogatókra vágyunk, megbízhatunk egy jobb vagy rosszabb bróker céget, aki természetesen a szerződés után leveszi az őt megillető részt.





Kabát: Egy pillantást vethetünk a laborban folyó munkára.

Nyitott könyv: Mivel minden alkatrészt képtelenek lennénk magunk előállítani, érdemes olyan szállítókkal (pl. motor és gumigyártókkal) szerződést kötni, akik maguk is fejlesztenek. A végösszeget befolyásolja a csapat hírneve, a darabszám és a szerződés hossza. Egyes gyártók a szállítmány egy részéért cserébe hirdetési felületet kérnek.

Iratgyűjtő: Itt adhatjuk meg a pilóták közötti rangsort.

Naptár: Indulás a következő versenyre. Megadhatjuk, mennyi embert, autót és alkatrészt viszünk magunkkal, s közben érdemes szem előtt tartani az utazás és szállodaköltséget.

TITKÁRSÁG

Faliújság: Az itt beállított munkaidő (napok és órák), szabadság, és a túlóráért járó jutalom a pilótákon kívül minden alkalmazottunkra érvényes. Ha túl sok munka van hosszú ideig, csökken a csapat morálja és így hatékonysága is.

Naptár: A pilóták időbeosztása Itt megadhatjuk, hogy 1 hónapban hány napot dolgozzanak, s ezt az időt mivel töltsék el. A lehetőségek között szerepel konditerem, reklámfellépések, tanfolyamok (a technikusok és a pilóta közötti jobb kommunikációt, s így az autó gyorsabb beállítását segíti) és normál edzések.

Íróasztal, rajztábla: A technikusokat szintén elküldhetjük konditerembe, tanfolyamra, valamint a kerékcsere és tankolás idejének optimizálása.

Polc: Itt adhatjuk át feladatainkat az irodavezetőnek. Ha nincs helyettesünk, álláshirdetéseinket adhatjuk fel innen.

A LABORBAN

Autó rajtszáma: A következő autóra vált.

Workshop manager: A labor főnöke az autó összeszereléséről, a hibás alkatrészek cseréjéről és javításáról gondoskodik. Rábökve minden alkatrész mellett láthatjuk a főnök tervét (hüvelykujj - minden rendben, daru - csere, kulcs - javítás). Minden döntését felülbírálhatjuk, majd az OK-val elindíthatjuk a munkát. A folyamatot az alkatrészek alatti szín jelzi (zöld - beszerelés, piros - kiszerelés, kék - javítás). Bizonyos alkatrészeket csak egymás után vehetünk ki és tehetünk vissza, így egy komplett javítás elég sokáig is eltarthat.

Race manager: Minden verseny után megmondja, mi az ami jó és mi az amit javítani, cserélni kell. Ha valamire rábökünk, választhatunk kézi javítást is. Ez lényegesen olcsóbb, de életveszélyes.

Motor: Itt egy lapon a motor és a többi alkatrész összhangját tanulmányozhatjuk. Egy közepes motor átlagosan 400 km-t bír ki, ezután szervizelésre szorul. Ez azt jelenti, hogy egy-egy versenyre minden autóhoz legalább két motor kell, plusz egy az előzetes tesztelés idejére.

Kerék: Csak a tesztpályán van szükség rá. Ekkor a Fittel cserélhetjük ki a raktáron lévő öt típus valamelyikére.

Polc: Raktárkészletünket vizsgálhatjuk végig. Ha valami fontos alkatrészünk hiányzik, nem tudunk a következő versenyen elindulni. Itt a 65 százaléknál jobb állapotban lévő részeket javíthatjuk (Repair) vagy megpróbálhatjuk eladni (Sell) őket. A nem eladható alkatrészeknek a bezúzását (Dispose) is nekünk kell fizetnünk.

Ventillátor: A szélcsatorna napi bérleti díja 3300 dollár. A csatornában a szél sebességét és a szárnyak szögét módosítva kereshetjük meg az optimális gyorsulás, végsebesség arányt.

Számítógép: Ebben a gépben a motor terhelését tesztelhetjük. Alul a grafikonokon a sebességet, az üzemanyagfogyasztást és a hatékonyságot mutatják. Megváltoztathatjuk az üzemanyag összetételét, a motor kapacitását és a sebváltó fogaskerekeinek áttételét. Ezekkel a változtatásokkal tönkretehetjük a motort, illetve szabálytalan beállításokhoz is juthatunk (Pl. 3000 köbcentinél). Az áttételt beállítását érdemes mindig a műszerészekre bízni. Ha mágis hozzányúlnánk, változtatásával a gyorsulás vagy a nagyobb végsebesség javára dönthetünk.

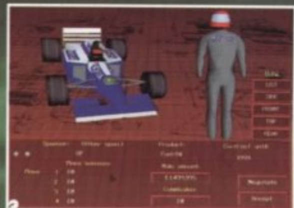
Garázsajtó: Teszt. A tesztpálya bérlése komoly pénzekbe kerül. Ha titkainkat is meg akarjuk őrizni, érdemes egész napra kivenni. Itt a motor és a kerék hőmérsékletét, a motor fordulatszámát, a sebességet, a fogyasztást, a lefelő nyomó erőt, és a kanyarban a pilótára ható centrifugális erőt vizsgálhatjuk különböző beállításoknál.

A VERSENY

Torony: Az ablakban a pálya adatait és a következő 3 napra szóló időjárásjelentést böngészhetjük végig. A tengerszint feletti magasság, a páratartalom és a hőmérséklet mind befolyásolja az üzemanyag összetételét, a szárnyak beállítását (melegben kisebb a lefelé nyomó erő) és a kerék típusát.

A versenyigazgató minden pályára megjegyzi az előző évek optimális beállításait, amin edzésen még tudunk változtatni. Miközben próbálkozunk, mindig csak az egyik autót érdemes a pályára kiküldeni, hiszen közben a másikon már elkezdhetjük a szükséges javításokat.

Versenyiroda: A lakókocsi fülkéjében új al-



katrészeket, sőt akár egy teljes autót is rendelhetünk. Ha szerencsénk van, ezek a következő reggel megérkeznek, de erre nem lehet egy karriert alapozni. Ezen túl összehívhatunk egy csapatértekezletet, ahol a pilóták taktikáját (az elvárt minimális helyezés és a másiknak nyújtandó segítség), a versenyben induló autókat és a tankolási stratégiát (a gép a maximális fogyasztás alapján készíti el a tervet, melyen érdemes változtatni) választhatjuk ki.

Tuning: Itt olyan trükköket vethetünk be, melyeket tiltanak a szabályok. Ha igénybe vesszük ezeket, úgy kell mennünk, hogy a verseny utáni ellenőrzésre már minden rendben legyen (tehát legkésőbb az utolsó körben vissza kell tenni a rendes alkatrészeket, szabványos üzemanyagot).

Labor: Itt a versenyigazgató segítségével késziíthetjük fel autónkat a versenyre. Döntéseit felülbírálhatjuk, de a kísérletezés életveszélyes. Ha nincs ilyen emberünk, a verseny színhelyén bérelhetünk fel tanácsadót. Itt azonban nem válogathatunk. Lehet, hogy rosszat fogunk ki és biztos, hogy nem ismeri az autót. Ha még hozzátesszük, hogy hosszú távon többe is kerül...

To Train/Qualify/Race: A versenyt három módban nézhetjük végig. Lassúban az autók 3D-ben száguldoznak a pályán, ami látványos, de hosszúsága miatt egy idő után unalmas. Közepesben a pálya alaprajzán rohanó pontokat leshetjük, s ha valami érdekes esemény történt megnézhetjük lassítva. Az első két változatban folyamatos rádió összeköttetésben vagyunk a pilótákkal, s ezen keresztül taktikai tanácsokat adhatunk nekik. Amikor betérnek a boxba, beleszólhatunk a kerékcserébe, tankolásba és az egyéb javításokba is. Végül a gyors módban (Ready gomb) pillanatok alatt lemegy a futam, s igazából csak a végeredmény lesz számunkra hasznos információ.

✪

A két, eddig teljesen ismeretlen srác tehát valami egészen nagyot alkotott. A Team F1 mind grafikájában, mind pedig a Forma 1 verseny és a körülötte folyó munkálatok szimulálásában a legjobbak közé tartozik. Ez egy olyan program, amely még jó pár heti játék után is fog újat, érdekeset nyújtani. S erre a pár hétre szükségünk is lesz, ha egy új csapattal meg akarjuk nyerni a világbajnokságot.

team f1 — Kiadja: EOA

PC: 8MB RAM, 486/100, SVGA, 2XCD, SB

90%

DAYTONA USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION
A CSÁSZÁR ISMÉT ELFOGLALTA TRÓNJÁT!

A játéktermekben még mindig kétségtelenül a Daytona USA a sztár, noha már jó két éve hogy megjelent. Ezen nincs is mit csodálni, hiszen melyik más játékban lehet 39 gyönyörűen kidolgozott széria autó ellen versenyezni, olyan tökéletes pályákon, hogy már-már valóságosnak hihetnénk, és olyan hihetetlenül élethű irányítás mellett, hogy az ember már tényleg érzi maga alatt a lóerőket. Köztudott, hogy a játékteremben még a kormány is rángat, amit egy-egy erőszakosabb versenyzővel lökdösődve igen keményen kell tartanunk.



A Nemzeti Parkban a háttérben egy hullámvasút működik.

o

Amikor a Saturn megjelent, a Segának minden nagyágyúját be kellett vetnie a Sony elleni csatában. Ezek közé tartozott a Daytona USA-is, aminek az előbb említetteknek köszönhetően rohamléptekben készült el a Saturn verziója. Akkoriban persze még nem ismerhették olyan behatóan a Saturnban rejlő lehetőségeket, így a grafika eléggé megkopott a játéktermi géphez képest, noha a hangulatot, s minden egyebet tekintve 100%-ig ugyanaz volt. Hogy mire képes a Saturn, azt rá egy évre, a Sega Rally mutatta be. A Daytonának azonban változatlanul megmaradt a hatalmas rajongótábora, így kézenfekvő volt, hogy a Virtua Fighterhez hasonlóan, ezt a játékot is "remixelték". Így született meg a két új pályát is tartalmazó Daytona USA Championship Circuit Edition, amit legegyszerűbben úgy jellemezhetnénk, hogy egy új Daytona, Sega Rally grafikával. A játék elkészítésénél a Sega Rallynál már jól bevált rutinokat hasznosították. Immár az új Daytonában is egész képernyőn, kifinomultabb grafikával versenyezhetünk, jóval több képkocka pereg le a szemünk előtt másodpercenként, így a mozgások még simábbak, a képernyő update pedig már szinte játéktermi színvonalú. Ez utóbbit talán a Dinosaur Canyon pályán lehet legjobban érzékelni, ahol az alagútba behajtva eddig a régi verziónál mindig "kilyukadt" az alagút vége. Ennek az új változatban már nyoma sincs.

o

A menük stílusa és elrendezése is inkább Sega Rally-s beütésű. Nincs már például Saturn Mode, csak Arcade, és Time Attack. Van helyette azonban kétjátékos üzemmód, aminél a Sega Rallyhoz hasonlóan kettéosztódik a képernyő, és egymás ellen nyomulhatunk. Aztán ha már túl profik vagyunk, és már sem a gép, sem a haver nem jelent nekünk ellenfelet, versenyezhetünk saját magunk ellen, hiszen immár itt is van Ghost Car opció, amit aktivizálva a Time Attacknél a saját addigi legjobb eredményünk átlátszó "szellemautóját" próbálhatjuk meg legyőzni.

Sajnos azonban bekövetkezett az, amitől már titkon előre tartottam: megváltoztatták a kezelhetőséget is. Nyolc különböző tulajdonságú új kocsit hoztak létre, s sajnos ezek közül már egyik sem hasonlít a régi Daytonára. A kocsik jobban tapadnak, és jobban lecsapódnak a falról. Van persze néhány "csúszékonyabb" típus, ám ezek használhatatlanok lettek, még a gázadásnál is megpördül a kerekük. A legjobban még a Wolf nevű kocsi kezelhetősége hasonlít a régi Gallop kocsikra, az öreg motoros daytonásoknak tehát mindenképp azt ajánlom. Aztán a másik kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor nem találtam a már megszokott gombkiosztásomat, holott az eredetinél az volt az alapbeállítás. A legnagyobb negatívumként pedig a roppant idétlenre sikerült borulásokat tudom értékelni. Nem értem miért kellet a jón változtatni. Eleinte tehát egyáltalán nem tetszett a játék, ám szerencsére csak annyiról volt szó, hogy újra meg kellett tanulnom játszani vele. Ez egyébként elég könnyen ment, ugyanis a nagyobb tapadás miatt a játék gyakorlatilag könnyebb lett, ritkábban kell visszaváltani, a Dinosaur Canyon pályán például immár frankón végig lehet száguldani váltás nélkül. Egyébként az ellenfelek is gyengébbek, e cikk írásakor már mindegyik pályán első lettem még a very hard fokozaton is. Az irányítással kapcsolatban még egy fontos info: a játék támogatja az összes eddig megjelent saturnos irányítót, beleértve az új, analóg joypadet is.



A hídon egy tehervonat robog át felettünk.

o

Végül egy meglepő tény: ez a játék az első olyan konzolos autóverseny, amit belső nézetből is tökéletesen lehet játszani. Teljesen jól érezhető a kocsi úttartása, a kifinomult képernyő update következtében jól belátható a terep, a kocsi hangja pedig ebből a nézetből fantasztikusan eltalált. Valóban úgy dübörög a motor, ahogy a többezer köbcentis amerikai "hajókban" szoktak. A játék tehát feltétlenül beszerzendő, ám azért a régi változatot is tartsuk meg!



Immár a Dayonával is visszajátszhatjuk a legizgalmasabb menteket



Veszélyes tömegnyomor a szűk átjárónál.



A borulások ezúttal nem túl élethűek.

daytona usa cce — Kiadja: SEGA

SATURN

93%

VIRTUA COP 2

A profi bérgyilkosok is ezt ajánlják...



Virtua Cityben nem sokáig, csupán egy évig tartott a béke. (Talán ott is le kéne váltani a rendőrfőnököket?) Az utóbbi időben ismét aggasztó méreteket öltött a bűnözés. Az a hír járja, hogy Joe Fang, az EVL fedőnevű bűnszövetkezet vezére túlélte a helikopterszerencsétlenségét - amit az első részben mi idéztünk elő - és most ismét gyanús ügyletekbe kezdett. Mindezeknek köszönhetően a rendőrség úgy döntött, ismét bevetik a Különleges Csoportot. A csoport a legutóbbi akciójuk óta egy hölgy taggal bővült: Rage-hez és Smarty-hoz csatlakozott Janet Marshall nyomozó is.

Elkészült tehát végre a Virtua Cop második részének a konverziója is, hasonlóan az első részhez, most is körülbelül egy évvel a játéktermi gép megjelenése után. Igaz a játéktermekben a Time Crisis eléggé elszipkázta a kuncsaftokat ettől az automatától, de otthoni konzolon biztos, hogy nem fenyeget ugyanez a veszély. Az AM2 ismét csodát vitt véghez.



Az ékszerboltban ártatlan vásárlók lábatlankodnak.


A szundikáló utasnak bizonyára valami baj van a hallásával.


A helikoptert néhány jólöltözött gengszter védi.

A grafikát persze némileg le kellett butítani a Saturn képességeihez, ám ettől eltekintve minden benne van, ami a játéktermi automatában, sőt még több is...

A legfőbb különbség az elődhöz képest, hogy ezúttal mindegyik pályán - nagyjából félúton - kétféle útirány közül is választhatunk. Ezzel körülbelül másfélszer akkora lett egy-egy szint, mint a Virtua Cop 1-ben. A másik lényeges eltérés, hogy itt sokkal inkább akciódús a környezet. Az első részben ugyebár mindenhonnan csak ugyanazok az öltönyös gengszterek bukkantak elő, és jóformán csak a helyszínek különböztek. Mindig csak ránk céloztak, és nekünk csupán annyi volt a dolgunk, hogy előbb lőjünk, mint ők. Ezzel szemben most rögtön egy ékszerbolt kifosztásának a közepébe cseppenünk. Az egyik rabló a plafonba lövöldöz, míg egy másik már próbál meglógni a szajréval, egy harmadik meg egy túszt vonszol magával. Aztán miután kisebb mészárlást végeztünk a boltban, kocsiba vágjuk magunkat, és egy autós üldözés veszi kezdetét... És ez még csak az első pálya!

Egy lábbal bizony nem lehet egyensúlyozni.

A zöld egyenruhás zsoldosok szintén a mi életünkre pályáznak.

A másik kettő sem akármi: a második szinten egy luxushajón keveredünk tűzharcba, a harmadikon pedig egy metróállomást szálltak meg a terroristák. A metrón az ülések között folyik a csata, ahonnan fejvesztve menekülnek a civil utasok, majd akár egy James Bond filmben, kimászunk a robogó szerelvény tetejére, s onnan egy helikopterről szedünk le néhány pasast.

Egyszóval zajlik az élet, és pedig nem is akármilyen grafikával. Az első részhez képest sokkal szebben és részletesebben lett kidolgozva minden, pedig a képfrissítés ugyanolyan gyors. Ráadásul szinte minden szétlőhető! A vázák darabjaikra törnek, a konyhában a dinnyék egyszerűen szétrobbannak, de sokszor ottmaradnak a falakon is a golyónyomok. A kedvencemnél, az autós üldözésnél a gengszterek autói teljesen ronccsá lőhetők. A lökhárítótól kezdve a lámpákig minden leszakítható róluk, a kerekeket kilyukasztva pedig a kocsik inogni kezdenek, majd ha még egyszer odapörkölünk, a kerék kiszakad, a kocsi pedig azonnal borul. Mindeközben vijjog a sziréna, a sebesültek üvöltenek, a civilek kiabálnak, hogy ne lőjük le őket. Igaz ezzel sokszor elkésnek, így gyakran megesik, hogy belejük folytjuk a szót. Ez persze nem ajánlatos, hiszen ilyenkor ugyanúgy, mint ha eltalálnának, fogy az életünk.

A gengszterek attól függően, hogy fejbe, vagy lábon lőttük őket másképp terülnek el, sőt, még attól függően is, hogy jobb oldalon, vagy bal oldalon érte őket a golyó. A gép külön értékeli az ún. Justice Shotot is, vagyis amikor csak a fegyverükre célozva ártalmatlanná tesszük a gazfickókat, de egyébként azt is, ha egyszerre három golyót sikerül egyazon manusba beleleresztenünk.



Az autós üldözés az egyik legszórakoztatóbb rész.

Természetesen a Virtua Cop 2-höz is használható az első részhez adott fénypisztoly, de ha valakinek esetleg az nincs meg, jó hozzá bármilyen más Saturnhoz való lightgun, mint például az Enforcer (mellékelt képünkön). Ha jól be van kalibrálva a pisztoly, akkor ezúttal is pontosan lő, tehát akár hívhatjuk is át a haverokat, és kérhetjük a huszasokat menetenként...

virtua cop 2 — Kiadja: Sega

SEGA SATURN

91%

BALATI Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI, winchesterek, CD-k, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.
Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/267-507
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig
Diákoknak konfigurációból 5% engedmény!

Új számítógép szaküzlet!!!

Alkatrészek, perifériák, komplett gépek igény szerinti összeszerelése



1089 Budapest, Rezső tér 21.
Tel.: 210-3500 Fax: 210-3507
http://www.bppiac.hu/radiosys
FaxBank: 180-8611 Kód 1009#



TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat is!



MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES, MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

CSAK NALUNK!

MANGA VIDEO

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
Internet cím: http://www.mixim.hu
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk! Kérje aktuális árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!



Kiváló minőségű R&M számítógépek igény szerinti kiépítésben!

Alapkiépítés: alaplap, 256k burst cache, 8MB EDO RAM, mini torony vagy desktop ház, 1.44MB FDD, 2 csatornás EIDE-vezérlő (4 EIDE-egységhez), 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 128 bites PCI SVGA Windows accelerator, direct 3D true color meghajtó, 14" color SVGA NI/LR green monitor

Konfiguráció:	640MB HDD	850MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
R&M 5k86-100MHz	115.940,-	119.120,-	123.940,-	128.540,-
R&M 5k86-133MHz	124.940,-	128.120,-	132.940,-	137.540,-
R&M Pentium 100MHz	127.360,-	130.540,-	135.360,-	139.960,-
R&M Pentium 133MHz	139.360,-	142.540,-	147.360,-	151.960,-
R&M Pentium 166MHz	167.760,-	170.940,-	175.760,-	180.360,-

+8MB RAM +5.420,-
MS WIN95 14.800,-

Az R&M számítógépekre 1 év, telephelyeinken érvényesíthető garanciát vállalunk!

Multimédia kiegészítők:

Sony 8x CD-ROM drive	17.800,-	Acer 16 bites hangkártya	6.480,-	Power Beat 2x5W hangdoboz	2.180,-
Acer 8x CD-ROM drive	16.400,-	Acer 3D 16 bit hangkártya	6.980,-	JAST 2x60W hangdoboz	2.980,-
Acer 10x CD-ROM drive	18.900,-	SoundBlaster 16 OEM	10.980,-	VIP-88 2x120W hangdoboz	5.920,-
Acer 12x CD-ROM drive	23.900,-	SoundBlaster 32 OEM	19.980,-	JAST 2x240W hangdoboz	6.920,-

A felsoroltakon kívül számítástechnikai- és multimédia eszközök teljes áruskálájával, HP- és Star nyomtatókkal, valamint az ország egyik legnagyobb CD-ROM választékával állunk vásárlóink rendelkezésére!

Battle Arena Toshinden

Mint az lenni szokott a jó (vagy a rossz?) sohasem jár egyedül, s vajon miért legyen egyszerű a választás, hiszen a napokban jelent meg a Takara gondozásában a Virtua Fighter legnagyobb ellenfele, a Toshinden. Agip haverommal képesek voltunk hosszú órákon keresztül bámulni más játékát, elemezgettük a mozgásokat, s teljesen el voltunk ájulva: "Oda nézz, így, meg úgy, átdobta a feje felett... stb." Mikor kissé érettebb lettem, gondolkozóba estem, s mint az idő igazolt is, a türelem Toshindent termett. A játéktermekben ugyan már a második részben gyönyörködhetnek a látogatók, s ha minden igaz, a fejlesztők már a harmadik részben gondolkodnak, nekünk be kell érnünk a gyökerekkel, de minden csak idő kérdése.

Na, elég a nosztalgiából! A stuff mindenféle MS rendszeren hajlandó futni, kezdve a Dos-tól, a Win3.1-en keresztül a Win95-ig. Az opciókról csak annyit, hogy lehet a szokásos arcade módban verekedni, gyakorolni a gép ellen, a haver ellen, sőt, ha esetleg a haver Táplószent-gi-lisztáson van, modemen keresztül is meg lehet vívni a szokásos esti csihi-puhit. Nagy megrökönyödéssel vettem tudomásul, hogy a lehetséges irányítószervek felsorolásából hiányzik a sima mezei joystick, de ezt a "hibát" ellensúlyozni próbálták mindenféle virtual-gravis-gamepad-stb-vel. Gyengébbek feltuningolhatják energiájukat 200 pontig, illetve leronthatják az ellenét 50 pontra.

A nézetek a játékteremben megszokott innen-onnan,, messzebbről, vagy premier-plánból. (Lehet saját szemszögből is, de erről később) A felbontás 320*200-tól egész 640*480-ig terjedhet, a gépteljesítménytől függően. Nyolc választható karakter van (később meghazudtolom magam...), plusz egy főgonosz, aki egyben a főcsúf is, fejéből mindenféle csáp lóg ki, úgyhogy eszedbe ne jusson megkegyelmezni neki, örülj, ha nem ver "perfektre". A speckókról nem is ejtenék feleslegesen szót, hisz én vagyok az, aki Titeket figyel, hogyan játszotok, s nem fordítva. (Viszonylag egyszerű az egész, hiszen meghatározott Combo billentyűt állíthatsz be) Ha nem tetszik elsőre a karakter fizimiskája, a felfelé gombbal változtathatod, de szerintem ez a legkevesebb. Nos, említettem a nyolc választható karaktert. Ennél természetesen (?) hárommal több van, az én kedvencem Earthworm Jim személyesen, de szívesen irányítom Gaiat, a főgonoszt is. Elővarázslásuk marha egyszerű, nincs más tennivalód, csak a főmenüben bepötyögni a GIMMEJIM szócskát. Innentől a VS Computer opciót indítva, a karakterválasztó menüben csak meg kell keresned az "embered", s indulhat a mandula. A "first person perspective" játék amilyen látványos, olyan nehéz, kipróbálását csak igazán profiknak ajánlom, főmenü, VIRTUAL1 beírása, s már kapkodhatod a fejed. (Visszaállítani kevésbé speciális nézetre a Esc-Options-View menüponttal lehet.) Én szívből ajánlom a Toshindent, mert szebb, reálisabb, drágább, mint a Virtua Fighter, sőt, Dos-ból is futtatható!

A sokat emlegetett Eartworm Jim-féle speckó.

Felülnézetből még látványosabb az akció.

Indokolt a védekező beállás.

b.a. toshinden	Kiadja: Sega
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB	
88%	

Virtua Fighter

Még élénken él bennem a kép, mikor először megláttam őt. Megpillantani, s megszeretni egy pillanat müve volt. Kicsivel később, mikor közelebb férkőzhettem hozzá, szerelmet vallottam, majd bele is buktam vagy két rongyot. Időpont kb. tavaly, helyszín a Ferenciek tere, s a partner a Virtua Fighter volt.

✪

Kissé megkésve bár, de törve nem, a Sega egyik napról a másikra adja ki a jobbnál jobb segás játékok PC-s átiratát. Igaz ami igaz, van még mit behozniuk, mert ma még csak a VF sorozat első részét élvezhetjük otthon. Azóta, mint megtudtam a játéktermekben a 3. résznél tartanak (itt is buktam 2000-et, s ráadásul csak a negyedik pályáig jutottam: nincs mese, lamer vagyok...)

Nem akarok részletekbe merülni, de néhány dolgot feltétlenül el kell mondanom. Mégpedig: 8 választható karakter van, s mindegyiknek közel (ugyancsak választható) 700 mozdulata. Lehet arcade módban a gépet alázni, egymást püfölni, illetve a gép által kiválasztott szereplőt gyepálni. A felbontás alacsonytól hű de magasig állítható, függően attól, milyen gépezet áll rendelkezésedre (annak ellenére, hogy minimumként a P75 van előírva...). A kameraállások szemkápráztató módon változnak, s ki-be kapcsolhatók a különböző lassító effektek, mint például a ruházat finomsága, az árnyékolás, és a környezeti változók. A leírás szerint: Nyolc karakter, nyolc harci technika!

Való igaz, megtalálható itt minden, a Hakkyoku Kentől, a Jeet Kune Don át a Kung Fuig, bár a fejlesztők inkább a látványosságra törekedtek, mintsem a mozdulatok és technikák életszerűségére. De nem untatni akarlak benneteket, inkább egy kis cheateléssel fűszerezném meg a leírást:

Namármost. Amennyiben Gold Dural szerepében óhajtunk tetszelegni, a Character selection menüben egy le, fel, jobbra, majd egy [Del]+balra speckóval meg is teheted. Ha jól csináltál mindent, egy "vush" (a VF után szabadon...) hangot fogsz hallani.

Ezüst Dural esetében a megoldás a következő: ugyanaz, mint fentebb. Hogyan lehet a ring méretét állítgatni, vagy inkább pályát választanál? Mi sem egyszerűbb: A "Press start" képernyőnél 12-szer nyomd meg a "Le" billentyűt, majd nyomj egy Entert. Ezek után (ha mindent pontosan csináltál), az opcióképernyőnél meg kell hallanod a "K.O." beszólást. Az egérrel szambázz le az "Exit" gombig, majd a "Le" billentyűt nyomd le még egyszer. Ha ügyesen csináltad, a kurzor eltűnik. Még egy Del gomb, s máris megjelenik az új opcióképernyő, melyből tetszés szerint választhatók a pályák.

Minimális pixeledés a közeli képeken is.

Letaglózó mozdulatokban nincs hiány.

virtua fighter	Kiadja: Sega
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB	
85%	

Case of the Rose Tattoo

SHERLOCK HOLMES

A rózsatetkó rejtélye

Gondolom, sokan emlékeznek a klasszikus nyomozó első kalandjára a PC képernyőjén, melyben egy "hasfelmetszőt" kellett kézre keríteni. Az első blikkre egyszerűnek tűnő eset persze hihetetlen fordulatokat vett, egyre bonyolódott, rengeteg résztvevője és gyanúsítottja lett, mire végre minden szál elkötésre került, s fény derült a motivációra és a gyilkos személyére. A "rózsatetoválás" történetben sincs ez másként: megtartva a játék felépítésbeli tradícióit, az Electronic Arts műhelyéből ismét egy Conan Doyle novellával felérő mű került ki. A játék kinézete alkalmazkodik a kor követelményeihez: SVGA, élethű ray-trace képek, digitalizált, beszélő szereplők. A történet mérete még nagyobb, a párbeszédek, szövegek még terjedelmesebbek, a szereplők száma több, a kibogozandó szálak kuszábbak. Egyszóval minden kalandornak ínyencfalat ez a program.


Ismerni kell a trükköt, ha nyerni akarsz.

Az irányítás kicsit megváltozott - se előnyére, se hátrányára - most a jobb gombbal lehet előhívni a cselekvő menüt egy tárgyon vagy személyen állva, kiválasztani a szükséges igét (a look, mint megnézni, minden esetben aktív). Két parancs a jobb gomb megnyomásakor mindig választható: az inventory, azaz a tárgylista, ahol a tárgyakkal szintén a jobb gomb segítségével manipulálhatunk, és az options, amivel a lemezműveletekbe (mentés, töltés), hangerőállításba és egyéb beállításokba piszkálhatunk bele. A bal egérgombbal mozgathatod a hőst a kiválasztott helyre, illetve a tárgyakat automatikusan megnézheted vagy a szereplőkkel beszélhetsz. Amennyiben Watsonra kattintasz, megjelenik a Journal szó is, mely segítségével a doktor jegyzeteibe kukkanthatsz bele.


A legendás Baker Street-i porta: még ma is megtekinthető. Persze halottak nélkül.

Akkor következzen egy szűkszavú leírás, de előtte néhány általános jó tanács: mindent és mindenkit nézzél meg (look) többször is, mivel egy dialógus után már más lehet egy vizsgálódás eredménye. A beszélgetésre (talk) ez úgyszintén igaz. Tehát: ha minden veszni látszik, mindent "look-olj" és "talk-olj" át ismét. Ha egy szereplővel beszélgetsz, és kimerültek a lehetőségek, beszélgess el Watsonnal, sokszor ez is szükséges, hogy újabb lehetőségeket kaphass. A program egyébként erősen szövegcentrikus, a inkább a beszélgetéseken van a hangsúly, mint a klasszikus kalandjáték-cselekvéseken. Persze az is akad jócskán.


Ebből az epizódból sem maradhatnak ki a kemikáliák és egy kis vegytan.

ROBBANÁS A DIOGENES KLUBBAN

Holmes meghívót kap bátyjától, Mycrofttól a Diogenes klubba, ahol minden bizonnyal valami fontos dologról akar tudósítani. Amint a klubhoz ér Holmes, robbanás rázza meg a klub épületét, ablakok törnek, székek repülnek... A klub felrobban.

Holmes egyelőre szörnyű balesetnek tekinti az esetet. Így Watsonra lesz szükséged a játék első részében - hagyd el a Baker Streetet, s menj a Yard elé, ahol beszélgess el a rendőrrel és Augie-val, az "itt a piros, hol a piros" játékossal. Ha sokat nem is, de annyit sikerül megtudni, hogy Mycroftot a Bart kórházba vitték. A kórházban hosszas nézelődés, a főnövérrel és a betegekkel való diskurzus után sikerül elérni, hogy a halottkémhez beengedjen, aki megmutatja az utat a betegszoba felé. Bent a nővértől megtudod, melyik beteg Mycroft - amire égető szükség van, az a gyűrűje, mely egyben a klubbelépő. A klubba a gyűrű megmutatása után beenged az őr. A romok közül a óra számlapját kell felvenni, s hazavinni a Baker Streetre. A vegyészasztalon sikerül analizálnod egy kis szulfid segítségével az óralapról lekapart anyagot - valami robbanószernek kell lennie. Az eredményre Holmes végre hajlandó elhagyni a szobáját, s belevetni magát a nyomozás sűrűjébe.


Ismét együtt a legendás páros a PC képernyőjén - Mr. Holmes és Dr. Watson.

Vedd ki az íróasztalból a lámpást, majd első utad a Yardra vezessen. Először rá kell jönni Augie kártyatrükkjére - mindig a keze alá rejti a lapot - és a trükköt elmesélve a rendőrnek, örömében beenged az őrsre. Az őrsön az ügyeletestől megtudod, hogy Lestrade épp el van foglalva egy hölggyel, akinek a bátyját behozták, s a bolondok házába akarják csukni. Beszélgess Watsonnal, az ügyeletessel, nézd meg a könyvespolcot, ajánld a Britannica enciklopédiát az ügyeletes figyelmébe, aki a leírtak alap-


Holmes gondterhelten kitekint az ablakon - talán kintről várja a megoldást.


A képek közel tökéletesen visszaadják a a ködös London hangulatát.

ján megbizonyosodik a fiú betegségéről. A hölgy távozik, Lestrade szabad - kérj tőle engedélyt a vizsgálódáshoz. Az engedély birtokában bejuthatsz a klubba. Vedd magadhoz bátyád szelencéjét, majd próbálkozz mindenfelé keresgélni - sajnos az őr mindig rád szól. Vedd rá Watsont, hogy terelje el az őr figyelmét, majd rántsd le a láncot. A lánc segítségével húzd ki a táskát a gerendák alól, tedd a lámpást a gerendák alá, mássz be, s vedd fel a kis rugót. Irány a kórház. A főnővér Holmest még a halottkémhez sem engedi be, ezért kénytelen leszel elguritani az itt várakozó pácienst (előtte beszélni kell mindenkivel, megnézni a két kijáratot). Amikor elviharzik a főnővér, nézz el a halottkémhez, majd onnan a betegszobába. Mycroft anagrammákban beszél, alig lehet valamit kihámozni mondandójából - mindenesetre a beteglap alatti receptet vegyük magunkhoz, és így főnővértől kérd ki a tárgyait - mindössze egy kulcscsomót kapsz. Nézz el Mycroft lakására, ahol egy őr álldogál. Az őrrel hosszas hadakozás, és tárgymutogatás


A klasszikus angol Pub-ok hangulata - darts, félhomály, whiskey.

után sem jutsz semmire. A bérkocsis elszelel, nem tudsz vele beszélni - küldd utána Watsont, s kiderül, hogy a bérkocsis nem más, mint egy régi rendőr, aki igazol téged az őr előtt. Bent a hálószobában vedd fel az üres papirost és a kódolt üzenetet az asztalról, vizsgáld meg a tintatartót, majd tölts a pohárba vizet és gyújtsd meg a gyertyát. A kódolt üzenet felső sorának betűi helyett mindig az ABC eggyel előbbi betűit használd. A második szó a water, a harmadik a heat. A lényeg, hogy meg kell vizezni, majd megmelegíteni a papírt. Mártsd a vízbe, majd melegítsd meg. A kirajzolódott szavak szerint a "books in greek"-ben találsz valamit. A nagyszobában lapozz az állványon álló könyv elejére (ez az ominózus könyv, amit az üzenet takar), s egy üres lappal leszel gazdagabb. Otthon tartsd jódgőz fölé a lapot, s láthatóvá válik az írás. Az eredmény egy levél, amiben Mycroft elmeséli, hogy a Védelmi Minisztériumból eltűnt egy irat, nevezetesen egy robbanószer képlete. Egy rövid névsor is tartozik a levélhez, ahol az esettel szorosan kapcsolatban állók vannak feltüntetve.
Hárman a listáról benne vannak a címjegyzékben, mely az íróasztal tetején van. Először látogasd meg Lawtont. Az inasnak mondd, hogy fontos ügyben jöttél (1,1,1), a szobában pedig faggasd ki Lawtont - aki persze semmit se tud. Nézz el Silverbridge-hez, akinél még a ház urához sem juthatsz be. Thomas Pratt otthonában pedig csak a házinénije fogad. Nézz el Mycrofthoz, aki Dewar professzort említi, mint a robbanószer feltalálóját. Rébuszokban elmondja Dewar tartózkodási helyét, amit Holmes természetesen megfejt. Dewarnak add oda a talált rugót analizálásra - valószínű, hogy evvel hozták működésbe a bombát - majd keresd meg a képlet másolatát a kályhában. Beszélgess el a professzorral, majd lépj le a Baker Street irányába.

A TÁVIRAT

Lestradetól fogad egy távirat, miszerint agyonlőttek egy embert a Temze partján a Kleopátra obeliszknél. A tett színhelyén csak egy fakabát fogad, aki Lestratde papírja ellenére se enged nyomozni. A Yardon szerezz be további információkat, majd látogasd meg a friss hullát a halottkémnél. Mutasd meg a halottkémnek Lestrade táviratát, majd vizsgáld meg a hullát, akinek az arca a felismerhetetlenségig eltorzult a lövéstől, és a hátsó felén pedig egy rózsa alakú tetoválás látható. Látogasd meg Needhem-et, aki állítólag kihalászta a hullát. Beszélgess el vele, majd vizsgáld át a ládáját, amiben egy nyakkendőt találsz, ami biztosan az áldozaté volt, s ha így van, akkor ő valaha Cambridge-i diák volt. További beszélgetés során egy óra is előkerül, ami szintén a hulláé volt. Ezt követően együtt mentek vissza a tett színhelyére, ahol a lámpát a lépcsőre téve egy gombra és órafedélre akadsz, valamint a 6. és 12. lépcsőn vérfoltokra. Lehet, hogy itt lőtték le az illetőt, s nem is a víz hozta ide? Needhem nem tud kibújni Holmes érvelése alól, s elmondja az igazat: két úr sétált erre, s heves szóváltás közepette az egyik lelőtte a másikat. Néhány másodperc múlva jött egy harmadik ember is, aki a gyilkossal távozott.
Otthon analizáld (királyvízzel tisztítsd le, majd nagyítóval nézd meg) az órafedelet, melyről kiderül, melyik évben járt az egyetemre az áldozat. Vonattal menj Cambridgebe, az alvó portásnak hozass Watsonnal egy kis bort, majd beszélgess el vele. Kiderül, hogy volt egy egyetemi klub, melynek tagjai rózsa tetoválást viseltek. Az évszám alapján nem lesz nehéz visszakeresni az áldozat nevét... Thomas Pratt. És ami még érdekes: Lawtonnal együtt diákoskodtak. Pratt házinénijét nem nehéz lerázni, s szabadon lehet garázdálkodni a házban: vedd fel a kalaptűt az asztalról, a hálószobából a vörös posztódarabot, mely a tűzbe van készítve (Holmes szerint ilyennel szokták összekötözni a hivatalos iratokat), a szenes dobozból végy ki egy dobozka gyufát - rajta egy kocsma neve - az asztalkáról vedd fel a fotót, mely Pratt barátját ábrázolja.


Viktoriánus szoba - modern rendetlenséggel.

Egy viktoriánus korabeli szoba képe - ray-trace módra, csak a rend kedvéért.

Először nézz el a kocsmába, ahol sajna nem sokat tehetsz. A fürdőbe (ahová a házinéni állítása szerint szokott járni Pratt) sokkal többet. Beszélgess el a tulajjal, majd ródd fel neki higiénia hiányát (nézd meg a törülközőt, párnát, radiátort és beszélj Watsonnal), s erőszakoskodj be a medencékhez. Bent meglepetés fogad: Eldridge Whitney, aki szintén szerepel Mycroft listáján. Amíg nem zárod rá a gőzfürdő ajtaját a félmosóval és nem fűtesz be jól neki, addig nemigen beszédes. Most hallasz Ratchet asszonyról, aki a Minisztériumban szokott takarítani. Lawton további információkkal tud szolgálni: ha Ratchet asszony címét nem is, de Lord Avery-ét meg tudja adni. Jenkinsnek, az inasnak ígérd meg, hogy biliárdozol majd egyet vele. Avery nincs otthon, csak a buta feleséÉge. Hívd ki az inast, aki elmondja, hogy az úr a St. James parkban szokott időzni. A parkban végy madáreledelt, szólítsd meg Avery testőrét, aki nem enged Averyhez. Kérd meg az árust, hogy segítsen a majmával. A majom ellopja a testőr kalapját, etesd meg a madarakat, majd beszélgess Averyvel, aki hasznosabb infót ad Ratchet otthonáról. Nézz el a kelet városrészbe, menj be a csontkovácshoz, ahol sajnos nem ismerik Ratchet nevét, de a zöldségest ajánlják, hisz ő mindenkit ismer. Beszélgess el vele, nézd meg a jegyzettömböt, a felső polcot, majd kérd meg Watsont, hogy térítse el az őr figyelmét. Kérj lekvárt a felső polcról, s ez idő alatt keresd meg Ratchet nevét. Ez után sem hajlandó elárulni hollétét az árus, úgyhogy menj haza, s kérd Wiggins segítségét (a sálat le kell akasztani a kerítésről). Menj el bárhova, majd jöjj vissza - Wiggins itt lesz, s elmondja, hogy a zöldséges anyja Ratchet asszony. Menj a hálószobába, ölts álruhát, s menj el a zöldségeshez. Fent beszélgess, mutasd meg Mycroft nálad lévő tárgyait, majd kérj teát. Mivel nincs, s a részeg férjet nem lehet mással alvásra bírni, menj le egy adag kávéért, majd rakj a tűzre, tölts kávét a bögrébe, öntsd ki, és add a részeg férjnek. Vizsgálj át mindent a szobában, beszélgess el Ratchet asszonnyal, mire kiderül, hogy Pratt lopta el a dokumentumot, és Ratchet asszony juttatta vissza.

Sherlock Holmes szobája - a hihetetlenül finom ray-trace kidolgozás mintapéldája.

Nézz el Silverbridgehez, aki nagyon rossz állapotban van. Ha elájul, élesszd fel az asztalon lévő üvegcsével. Beszélj vele, az inasával és Watsonnal, nézd meg a fia fotóit, s nagy nehezen kiderül, hogy valami történt a fiával. Nézd meg az asztalon lévő firkát, majd az ólomtoll és egy lap segítségével tedd láthatóvá. A sakklépés kombinációt lépd meg a sakktáblán, mire kinyílik egy panel az asztalban, és egy levélre akadsz, amiből kiderül: a fiát elrabolták. Vedd fel a előszobából a kendőt. Mindenek előtt Toby kutyára lesz szükség, de Shermannál nincs már - gyerekhez került, akit a St. James parkban találunk. A gyerek nem hajlandó megválni tőle, ezért kérj egy másik állatot Shermanntól. Az asztalkán található sütivel kicsalható a mongúz az órából, s az megteszi a gyereknek. Toby elvezet egy utcába a papírárushoz, akitől a levélpapír származik. Sajnos pontos információval nem szolgál. Az ablaktisztító fiú nem látta az elrabolt gyereket, egyedül egy nő volt furcsa neki, aki feltűnően sok édességet vett tőle. Toby a kendő alapján rossz nyomot fog. Ám a levél illata alapján elvezet az ominózus házhoz. A kaptűvel horgászd ki a kulcsot a postaládán keresztül, menj be, s megtalálod a fiút. Egy hölgy próbál menekülni, de a szódáskocsi alatt végzi... A szobából vedd magadhoz az altatót, a szalvétát és a retikülből a levelet. Az utcán találsz egy gyűrűt, melyet vigyél haza analizálni. A vizsgálat után kiderül az ékszerész címe, menj oda, végy egy fogpiszkálót, s miután összehasonlítod a gyűrűt az övéivel, elmagyarázza, hogy nincs két egyforma briliánskő. Egy ügyes trükkel (beszéd...) küldd hátra az eladót, zárj be, s a könyv alapján azonosítsd, kié a gyűrű. Kiderül, hogy Lawton menyasszonyáé... Lawtont kellemetlenül érinti a hír. Mi köze is van neki az áldozathoz?

Karddal a pisztoly ellen? Semmi esélye...

A TELJES KIBONTAKOZÁS

Hátra van még Whitney kifaggatása a minisztériumban, ahol egy kisebb tüzet kell csinálnod. Beszélgess el otthon Watsonnal, s beugrik a következő lehetőség: a kapcsolat a Daily Telegraph-nál. Ottani barátod olyasvalakivel hoz össze, aki azonosítja a titkos harmadik személyt, aki a gyilkosság idején megjelent. Lawtonnál szinte szabad kezet kaphatsz, csak előbb egy biliárdórát kell adni az inasnak - a biliárdtrükköt a Jocktól tanulhatod el a biliárdszalonban. Innen kezdve kalandelemekben szűkebb lesz a játék, inkább a beszéd és a történet kibontakozása dominál.

Az első - persze balesetnek tűnő - robbanás a Diogenész klubban.

sherlock holmes	Kiadja: EOA
	486/66 4MB RAM SVGA 2XCD SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Egy átlagos kalandjáték, igazán szépen kivitelezett grafikával.

78%

KÉT TÖRP FÖLDKÖRÜLI UTAZÁSA!


A két törp kíváncsisága miatt kezdődtek a bajok.

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

A Magyar TV-ben mostanában elég ritkán lehet látni a népszerű Smurföket, vagy ha úgy tetszik Hupikék Törpikéket, ám az Infogrames szerencsére nem hagyja cserben a mese kedvelőit. A Smurfs Travel the World című SNES-re készült platformjátékukban két törp földkörüli útra indul.

Törpilla egy nagy ugráshoz készülődik.

MESE A KÉT KÍVÁNCSI TÖRPRŐL

Aprajafalvában persze mindig történik valami, ezúttal Törpapa legújabb kutatásai okozták a galibát. Két kíváncsi törp ugyanis nem tudta megállni, hogy megnézzék azt a Varázs Kristályt, amely egy legenda szerint teleportként képes működni a különböző idők és helyszínek között, és az egyik éjszaka belopóztak Törpapa laboratóriumába. Sajnos nem csak hogy azt nem tudták megállni, hogy megcsodálják a kristályt, de még azt sem, hogy meg ne érintsék. Megtörtént a katasztrófa: a kristály apró szilánkokra tört, a két törpünk pedig egy távoli helyen, egy távoli időben találta magát. Arra, hogy visszajussanak Aprajafalvába csupán egy mód maradt: újra kell egyesíteni a kristályt.


Törpünk elvétette az ugrást.

A kristály darabjai azonban a Föld legkülönbözőbb pontjain szóródtak szét, ezért kell tehát törpjeinknek bejárnia az egész világot.

GYEREKJÁTÉK?

A játék elején választhatunk a két törp közül, majd rögtön Dél-Amerikában találjuk magunkat. A feladat minden földrészen ugyanaz: az oldalra scrollozódó szinteken tíz kristálydarabot kell begyűjteni. Ezen kívül nem is találhatunk sok minden mást, csupán a szokásos bónusz életeket, valamint kulcsokat, melyekből ha földrészenként hármat begyűjtünk, bónuszpályákra juthatunk.

A Smurfs 2 egy az egyben ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan eltúlzott. Én nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékait, de van egy olyan érzésem, hogy ha én nehezen boldogulok vele, akkor mondjuk egy nyolcéves gyerek sehogyan sem fog. A kristálydarabok ugyanis mindig úgy vannak elhelyezve, hogy egy-egy pontatlan ugrás hatására vagy húsz kilométert kell visszagyalogolnunk, vagy energiát vesztünk, vagy legrosszabb esetben azonnal elhalálozunk. Nagyon "ötletes" dolog az is, hogy a játékban szinte kizárólag csak repülő ellenfelek vannak, mint méhecskék meg madarak, amiket a ráugrásos módszerrel persze roppant nehéz likvidálni. Az olyan dolgok pedig, mint hogy az ellenfelek mindig újratermelődnek, vagy hogy a platformok szélére állva a szereplők nem visszafelé, hanem lefelé szédülnek, magától értetődőek az Infogramesnél. S rögtön hagy tegyem hozzá, hogy a pályák nagy részénél az ilyen szédelgés természetesen azonnali elhalálozással/vízbefúlással jár. Ráadásul a pályakódokkal sem bántak valami bőkezűen: a hét világhoz (amelyeknek mindegyike három szintből áll) mindössze két pályakódot mellékeltek.

Az ausztrál pálya egy kissé Donkey Kong-os beütésű.

A játékot végigvinni tehát nem könnyű, annál könnyebb idegbajt kapni tőle. Igaz, ez az eddigi Smurf játékokban sem volt másképp. Összességében a játék mondhatni hozza az Infogramestől megszokott színvonalat, vagyis akik szerették az első részt, azok elégedettek lesznek ezzel is. Én azonban személy szerint semmiképp sem vagyok elégedett, hiszen a kedvenc figurám ebben az epizódban még egy aprócska szerepet sem kapott. Ja, hogy ki az? Természetesen Hókuszpók.


Veszedelmes rézbőrűek próbálják lenyilazni Törpillát.

the smurfs	Kiadja: Infogrames
SUPER NINTENDO	
84%	

ZÖLD ÚT A ROMBOLÁSNAK!

DEST DERB

Tegyük fel, van egy húsz éves Zsigulid, melynek már eléggé rakoncátlankodik a sebváltója. Vajon mit csinálsz? Nos, segítek. Belefeccölsz egy halom pénzt, a szerelő persze alaposan megvág, aztán egy hónap múlva meg a differenciálmű esik szét... És minden kezdődik elölről. Amerikában persze másként mennek a dolgok. Ott a kiöregedett Buickokat meg Fordokat csak annyira hozzák rendbe, hogy gurulni tudjanak, aztán irány a roncsderbi, ami után garantáltan nem marad a gépkocsinak egyetlen ép porcikája sem. Kétségtelenül hatásos módszer, hogy kivonják az öreg gépeket a forgalomból, és nem utolsó sorban még show is egyben.


A közönség nem panaszkodhat, jó a műsor.


A kedvenc pályám: a sárga csíkos sáv után egy gyilkos szakadék tátong.

MÉG BRUTÁLISABB

A tavalyi év Destruction Derby-je volt az első olyan számítógépes játék, ami ezt a remek sportot - ha egyáltalán sportnak lehet nevezni - dolgozta fel, minek köszönhetően a siker sem maradt el. Hiszen micsoda élvezet látni, hogyan alakul át a kocsik formája, milyen gyönyörűségesen deformálódnak gondos kezeink által. A játékból akkor csupán egyetlen dolot hiányoltam: a borulásokat. Azonban mint már annyiszor, a Psygnosis ismét bebizonyította, hogy odafigyel az építő kritikára. (Lehet, hogy előfizették az 576-ot?) A Destruction Derby 2-ben immár úgy elszállnak a kocsik egy-egy tömegkarambol során, hogy sokszor már csak a látóhatáron kívül landolnak. Óriási borulásokat, perdüléseket láthatunk, szanaszét repkednek a motorháztetők és a csomagtartófedelek, imitt-amott meg gazdátlan abroncsok gurulnak magányosan. És mit csinál a jó pilóta, ha mondjuk kiszakadt a kerék? Természetesen a gázba tapos, és a kocsit az alvázon húzva amíg még bírja a motor szusszal, borsot tör a többiek orra alá. A kiszakadt kerék helyén szikrát vet a betonhoz súrlódó fém, ám ez egy cseppet sem zavarja. Csupán egy dologra koncentrál: telibe kapni a másik orrát, hogy aztán a hűtőrendszerét ripityára zúzva végleg kivonja a forgalomból, s így ő maga pedig értékes pontokhoz jusson. A második részben tehát még inkább szabadjára engedhetjük a vandál ösztöneinket, a látvány még brutálisabb.

Valaki mögülem alaposan elszállt.

TELJESEN MEGÚJULVA

Az egész játék teljesen átalakult az elődhöz képest, ami már rögtön a menüknél is szembe ötlik. A főmenüben az első gombbal választhatunk a versenytípusok közül, a másodikkal a kocsik, azaz a nehézségi szintek küzül, a harmadikkal a pályák közül, végül a negyedikkel kimentett állást vagy felvett visszajátszást tölthetünk be. Ez utóbbi egyébként teljesen ugyanolyan lett mint a PlayStation verziónál, ugyanúgy mintha memóriakártyánk lenne, blokkokba menthetjük el a dolgokat. Lejjebb még láthatunk három gombot, ezekkel egy CD lejátszóhoz juthatunk, vagy megnézhetjük a rekordokat, illetve újra konfigurálhatjuk az irányítást. A legalsó, "GO!" gombbal indíthatjuk a játékot.

A versenytípusok között ugyanazokat találjuk, mint az elődben. A **Wrecking Racing** tulajdonképpen az igazi verseny, ahol nem is a célba érés az elsődleges szempont, hanem az, hogy minél jobban megpörgessük az ellenfeleinket. A **Stock Car** ezzel ellentétben - mint a neve is mutatja - egy teljesen hagyományos széria-autó verseny, ahol az első pozíció megszerzése a cél. Mindkét versenytípusnál négyféle módon indulhatunk: öt futamból álló bajnokságot kezdhetünk a legalacsonyabb, azaz a negyedik versenyosztályból indulva, gyakorolhatunk tetszőleges pályán, mehetünk csak időre, és végül a Multiplayer móddal maximum 9 versenyző mérheti össze a tudását, de persze nem egyszerre, hanem egymás után.





A versenytípusok között a harmadik a **Destruction Derby**, amit azért említek külön, mert bizonyára elsőre mindenkit meglep, hogy ennél csak gyakorolni lehet, vagy Total Destructiont, magyarul Túlélősdit játszani. Ennek az oka az, hogy a Destruction Derby ezúttal a Wrecking Racing részévé lett, vagyis a Wrecking Racing bajnokságánál egy-egy versenyidényt mindig egy Destruction Derby fog lezárni. Ha a Destruction Derby után is elsők maradunk az adott versenyosztály tabelláján, egyre feljebbi osztályba sorol minket a gép, s ezzel


Nem mondhatni, hogy macska módjára érnék földet.


Az ugrató alján gyűlnek a sikertelen próbálkozók.




ORIGIN
We create worlds

SYNDICATE WARS

BULLFROG



RUCTION 2

A BOX

A másik jelentős újdonság a box. Ezúttal ha nagyon összetörtük a kocsinkat, elmehetünk javíttatni. Ilyenkor be kell hajtanunk a box-utcába, majd amikor a kocsink autómatán megállt a garázsunk előtt, öt másodpercünk marad a munkálatokra. Ezt nem végzi el a gép helyettünk, nekünk kell a kocsit az iránybillentyűkkel "körbe járnunk", és a gyorsítás gombját gyorsan nyomogatva a kívánt helyeken helyrepofozni a járgányt. Noha a sérülések kijelzőjén gyakorlatilag minden teljesen "zöldre" megjavítható, a leszakadt motorháztetőt, és efféle hiányosságokat a gép nem fogja pótolni. Az ilyen dolgok hiánya egyébként nem csak esztétikai szempontból kedvezőtlen, hiszen például ha szabadon van a motor, ugratáskor jobban leül a kocsi eleje. A Wrecking Racingnél csupán egyszer, a Stock Carnál viszont bármennyiszer javíttathatunk.

A versenyek után megnézhetjük az eredményünket, s ezt ki is menthetjük. Ilyenkor ha akarjuk, visszajátszhatjuk az eseményeket különböző kameranézetekből, illetve áttanulmányozhatjuk a statisztikákat is. Ha egy idényt sikertelenül zárunk, szerencsére ezúttal nincs visszaminősítés, csak ugyanazt a versenyosztályt kell újra játszanunk.


Teljes a káosz az arénában.

Egynéhány kocsinak mintha szárnya nőtt volna.

összefüggésben új pályákon is indulhatunk. A dologban az a fantasztikusan jó, hogy ezúttal nem csak hagyományos pályákból van többféle alakú, hanem az arénákból is vannak vadonat újak. A kedvencem a Death Bowl, amit az első versenyosztályban fogunk megismerni, s ahol az aréna szélén egy hatalmas szakadék van, amibe rögtön az elején a fele társaság bele is zuhan. Itt az utolsónak maradt kocsi likvidálása nem nehéz feladat: csak oda kell állni a szakadék szélére, és amikor az ellenfél nekilendül, egy kicsit odébb csusszanni... Összesen hét hagyományos pálya van, ami közül eleinte azonban csak 4 választható, és négy aréna, ami közül pedig kezdetben csak egyen lehet gyakorolni.


Ugyan hátul már egy darab kerekem sincs, de ez nem akadályoz meg a verseny folytatásában.

A pontozás is megváltozott, méghozzá a következőképpen:

Egy ellenfél likvidálása: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 360 fokban: 50 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 180 fokban: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 90 fokban: 10 pont.


Elég csupán egy destruktív versenyző, és kész a tömegkarambol.

A pályák bonyolultabbak lettek, tele vannak veszélyes ugratókkal, alagútakkal, és néha ketté is ágaznak. A kocsik most érezhetően jobban tapadnak, s ennek köszönhetően még jobban csapódnak ide-oda. A kaszni - csakúgy mint a valóságban - minden apró mozdulatra, a legkisebb gázfröccsre azonnal beleng, ami így nagyon életszerűvé teszi a dolgot. Ezzel ellentétben viszont az ugratások meglehetősen el lettek túlozva, az autók többszáz métert repülnek, és földet érve úgy pattognak, hogy igazából persze azonnal kiszakadnának a lengéscsillapítók. Igaz ez most egyáltalán nem vált a verseny hangulatának a rovására.


A közönség szinte testközelből szemlélheti az eseményeket.

AZ ÉRTÉKELÉS

A Reflections programozói kitettek magukért. A pályák kidolgozása egyedülálló, hasonló minőséget PC-n eddig csak a Screamer 2-ben láthattunk. Az előző rész sík pályáihoz képest immár dimbes-dombos terepeken száguldozhatunk, óriásiakat ugrathatunk, a pályák mondhatni életveszélyesre sikeredtek. Hirdetőpalánkok, házak, fák suhannak el mellettünk, vagy épp neonreklámoktól fényes utcákon téphetünk. A fényhatások egyébként is külön említésre méltók: a nap belesüt a kamerába, a surlódó felületek fényes szikrákat csiholnak, az árnyékok kontúrjai szépen el vannak mosva. Noha a kocsik hangjával nem voltam 100%-ig megelégedve, a csattanások, és a csikorgó fémfelületek zaja maximálisan betalált, a heavy metálos zene pedig mondanom sem kell, abszolút passzol a témához. Végül hagy szolgáljak néhány jótanáccsal. A Wrecking Racingnél teljesen felesleges a mezőnnyel tartani, inkább menjünk ellenkező irányba, vagy keressünk egy tágas helyet, ahol oldalról a tömegbe hajtva jól meg tudjuk táncoltatni a többieket. A Destruction Derbynél pedig a legjobban a kocsi elejét óvjuk, hiszen ott van a motor. Inkább csak az autó hátulját használjuk faltörő kosként.

destruction derby 2 — Kiadja: Psygnosis



486/100
8MB RAM
SVGA
CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

A fejlesztők csodát műveltek: fokozták a fokozhatatlant.

97%

DRAGON HEART

ELÉRKEZETT A HŐSÖK IDEJE!

E sorok írásakor még pontosan 3 nap van a DragonHeart (SárkánySzív) című film magyarországi bemutatójáig, ezért sajnos még nem igazán tudom, hogy mi-


A gyakorlás környezete a Highlanderre emlékeztet.

lyen lett. Azt azonban tudom, hogy ha csak annyira jó, mint amennyire az ugyanezen a címen futó játék, akkor érdemes rá megvenni a jegyet. A film és a játék egyazon történeten alapul, tehát egy fantasy környezetbe csöppenünk, ahol a sárkányok nem csupán a mesékben léteznek, s ahol egy Bowen nevű ifjú harcost fogunk alakítani.


Ha kiszabadítjuk a kiscsajt, íjat kapunk.

A SZOKÁSOS ACCLAIM MINŐSÉG

A játékot az Acclaim adta ki, ami mondjuk meg is látszik rajta. A digitalizált kosztümös szereplők - a Mortal Kombat sorozat figuráihoz hasonlatosan - meglehetősen szépen vannak animálva, főhősünk pedig egy halom különböző mozdulatra képes. Digitalizálni persze csak az emberi szereplőket lehetett, a sárkányok a "hagyományos" módon, renderelt grafikával készültek. Ennek ellenére teljesen összepasszolnak az emberi figurákkal, az animációjuk pedig gyönyörű. Ráadásul, miután legyőztük Dracot, aki ezután - csakúgy mint a filmben - a barátunk lesz, teljes mértékben renderelt szintekre is juthatunk. Az egyes helyszínek között ugyanis felülhetünk Draco hátára, és nekünk kell őt biztonságosan irányítanunk. Ezek a szintek gyakorlatilag olyanok mint a Dragon's Lair játékok, vagyis csak néha kell a megfelelő iránybillentyűt leütnünk. Igaz mondjuk, hogy ezek csak bónuszpályák - hiszen ha itt hibázunk, nem vesztünk életet, csak lezuhanunk, és nem élvezhetjük tovább a gyönyörű utazást - de kár lett volna kihagyni.

A sárkányok tüze ellen csak a pajzsunk nyújt fedezéket.


"Lehajolt a szemét...!"

A JÁTÉKMENET

Maga az akció szépen megrajzolt, parallax scrollozású háttereken zajlik. Egy útonállóktól hemzsegő erdőből indulunk, majd nomád harcosokkal, barbárokkal kell elbánnunk, s még ki tudja hány katonát kell lekaszabolnunk a végcélunk eléréséhez, Einen elpusztításához. Közben találkozhatunk barátságos emberekkel is, mint a Kerekasztal lovagjaival, akik előtt meghajolva azok lovaggá ütnek minket, és hasznos dolgokkal látnak el, vagy új mozdulatokat tanítanak, plusz még megnövelik az életerőnket is. Az extra mozdulatokat - csakúgy mint egy verekedős játéknál - gombkombinációkkal hívhatjuk elő. Eleinte még csak kezdetleges speckókkal rendelkezünk, mint előre, illetve hátraszúrás, de aztán majd tanulhatunk halálos csapásokat, stb. A későbbiek folyamán - egy lányt kiszabadítva - még íjat is kapunk, amiből aztán mindenféle - többek között tüzes - nyílakat lőhetünk ki. Nyílvesszőket és még más dolgokat a hordókat kettészelve találhatunk. Draco legyőzése után egyébként még a sárkányt is segítségül hívhatjuk.


Draconak ennyiből áll egy szénakazlat eltüntetni.

JOYSTICK-GYILKOLÓK HÁTRÁNYBAN...

A küzdelem egy briliáns ötlettel lett kivitelezve, nevezetesen, hogy Bowennek nem csak az életereje fogy, hanem ki is fárad, amit egy külön kijelző mutat. Ennek következtében a csatáknál némi taktikai érzék is szükségeltetik, hiszen nem lehet feleslegesen hadonászni, ha kifáradtunk, inkább fedezékbe kell vonulni a pajzs mögé. Ha ezt nem tesszük meg, Bowen teljesen kifárad, és a kardjára támaszkodva, tökéletesen védtelenül fogja kifújni magát. A speciális mozdulatok különösképp sok energiát emésztenek fel, így például meglehet, hogy egy mozdulattal keresztülszúrhatunk bárkit, de utána majdnem felére csökken az erőnk.


Sárkányon lovagolni nem mindennapi élmény.


Alighogy keresztül döftük az egyiket, máris itt a következő delikvens.

A speckókat meg amúgy is csak akkor lehet előhívni, ha az említett kijelző zöldben van.

Szinte mindegyik pályán van valami titkos dolog is. Be kell törni például egy lejárót, felfedezhetünk valahol egy odút, vagy épp egy szénakazal alatt kell keresgélnünk. Az ilyen helyek megtalálása persze nem feltétlenül szükséges, ám nyílvesszőket, és egyéb extrákat találhatunk.

A "KARDALÁVALÓ"

A DragonHeartnak a zenéje is fantasztikus! Thomas Egeskov Peterson kifejezetten a játékhoz komponálta őket, és természetesen közvetlenül a CD-ről


Ha legyőzzük Dracot, utána barátunkká válik.

szólnak. Ráadásul miközben szól a zene, csiripelnek a madarak, pattog a tűz, csattognak a kardok, hörögnek a halálba távozók, egyszóval a szó szoros értelmében zajlik az élet. Ilyen körülmények között senki sem tud ellenállni ennek a kalandnak.

dragon heart Kiadja: Acclaim

PC: 486/66, WIN95, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB

93%

THE CHESSMASTER 5000

Immár tíz év telt el azóta, hogy a Mindscape elkezdte sakkprogramjának fejlesztgetését. A Chessmaster mindig is kilógott a többi sakk közül, hiszen azon túl, hogy hihetetlenül jól játszott, nagy súlyt helyeztek a program kinézetére is. A mostani, jubileumi kiadás megint fantasztikus lett, az alkotóknak mind játéktudásban, mind grafikában sikerült újat, még jobbat nyújtani.



...és akadnak olyanok, amik az antik figurákra esküdnek.

A program alapjait az előző változat óta teljesen átírták. A Windows 95-ös felület nem csak a használhatóbb súgót és a jobb gombra előugró menüket jelenti számunkra, hanem azt is, hogy az Advanced Software Company 32-bites, pentium processzorra optimalizált mesterséges agyával csaphatunk össze a 64 kockán. A sakkozni tanulók továbbra is maximális kiszolgálást kapnak. A tankönyv 20 fejezetében a kezdőktől a haladókig mindenki megtalálja a szintjéhez illő leckéket. Gyakorolhatjuk a különböző megnyitási variációkat (60 ismert nagymester több, mint 2000 kedvenc megnyitása közül válogathatunk). Lépéseinket a legjobb szakemberek értékelik, jelzik a megtámadott figurákat, figyelmeztetnek az elhibázott lépésekre. A 27000 sakkpartit tartalmazó adatbázist böngészve akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híres elődeinktől.

Ellenfélül 73 előre gyártott partner közül válogathatunk, melyek nagy része régi és jelenlegi nagymesterek játékstílusát igyekszik követni (köztük például Polgár Juditot is megtaláljuk). Akinek pedig ez is kevés lenne, az a gép játékfelfogását, a pozíciók és figurák értékét módosítva több ezer különböző játékossal próbálkozhat. Játék közben a gép automatikusan statisztikát készít lépéseinkről és értékeli is azokat (a hibás húzásokat tanácsokkal látja el). A még



Van aki a hagyományos táblákat szereti...

mindig kétkedőket a 28 választható figurakészlet, a forgatható, tologatható tábla és az eseményeket kísérő érdekes hangok sora győzheti meg arról, a Chessmaster 5000 valóban minden idők legjobb otthoni sakkgépe lett. S ha valakinek sikerül a legmagasabb szinten legyőznie a gépet, az kinyomtathatja és bekeretezheti a győzelmet igazoló dokumentumot. Tartok tőle, ez a feladat elég kevés színes tintát fog felemészteni a közeljövőben...

chessmaster 5000	Kiadja: Mindscape
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, SVGA, CD, SB	
92%	

NECRODOME

A nem is olyan távoli jövőben, amikor az emberiség már túl van egy világégésen, az amerikaiak ki vannak éhezve valamilyen izgalomra. Ahogy ugyebár a rómaiak is mondották, panem et circenses (a népnek cirkusz kell), ezért létrehoznak egy roppant erőszakos showt, a Necrodome-ot. A futurisztikus arénákba - csakúgy mint az ókorban - gladiátorok ereszkednek le, akik legmodernebb fegyverekkel vívják meg élet-halálharcukat. Egy ilyen gladitornak állhatunk be mi is, ha megvesszük a Mindscape vadiúj akciójátékát, a Necrodome-ot.

A játék egy a Doom stílusú 3D-s grafikával megáldott stuff, ám a Doommal ellentétben itt nem csak gyalogosan, hanem főként négy keréken kell közlekednünk. A gyalogláshoz képest a kocsi persze teljesen másképp viselkedik, hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül mindenen át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzete van: egy gépágyú és egy lézer. Az egyjátékos módban már rögtön egy ilyen Raider nevű harckocsival indulunk. Az arénákban furikázva a kocsiból bárhol kiszállhatunk, ám csakis a szűk folyosók átvizsgálásához érdemes, hiszen emberünk nagyon sérülékeny. Épp elég lesz akkor gyalogolni, ha a harckocsinkat már rommá lőtték. Ha egyedül fogunk a játéknak, a feladatunk mindegyik arénában mindössze annyi, hogy megtaláljuk a cél-zászlót. Ehhez azonban előbb ajtókat kell kinyitnunk, mindenféle egyéb célpontot kell megsemmisítenünk, hogy például bizonyos falak eltűnjenek. A játék még a tapasztalt Doomosoknak is kemény kihívást jelent, hiszen több tucat ágyú, alaposan felfegyverzett harckocsik, és


Egy kedves külső nézet. Ez a mi járgányunk.


Épp most lövik szitává a kocsinkat. Még jó hogy kiszálltunk.

igen fürgén mozgó gyalogos katonák próbálnak mindenfelől célba venni minket. Ha figyelmetlenek vagyunk, még a dilettáns fokozaton is hamar szitává lövik a járgányunkat, az emberünknek pedig elég csak egy-két találat, vagyis gyalogosan hosszú távon semmi esélyünk. Mivel a kocsival még oldalazni sem lehet, csak egy megoldás van: óvatosan kell közlekednünk, valamint nekünk kell előbb észrevennünk az ellenfelet, és nem fordítva.

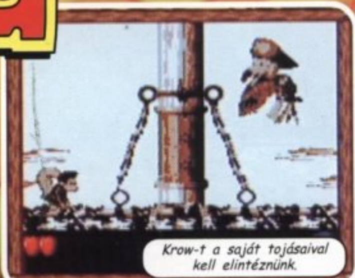
Persze ez a játék is inkább hálózaton, többen játszva az igazi. Ha például a cooperatív módot válasszuk, egy kocsiba két csapattárs is beülhet, s míg az egyik magát a járművet irányítja, addig a másik a tornyot forgatva a lézerrel lövöldözhet.

necrodome	Kiadja: Mindspace
PC: P60, 8MB RAM, WIN95, 2XCD, SVGA	
85%	

DONKEY KONG LAND 2

Én mindig is tudtam, hogy a GameBoy csodákra képes a maga 8 bitjével, mégis nehezen tudok magamhoz térni abból az ámulatból, amit a Donkey Kong Land 2 tesztelése okozott. A játék az olyanokhoz képest, mint például az ugyanezen az oldalon látható Ironman, tízezer fényévvel előbbre jár, de az előző Donkey Konghoz képest is látható némi fejlődés. Annak idején ugyanis bizonyos jelekből, mint néhány sprite bericegéséből, azt gondoltam, ez már a maximum. Aztán most itt van a második rész, s noha egyszerre akár nyolc-tíz sprite is mozog a képernyőn, hibajelenség sehol, ellenben van tükörsima scroll, gyönyörű hátterek, szépen animált figurák, egy az egyben a 16 bites verzióból áthozott zenék és hangeffektek, ugyanazok az átvezető és Game Over képernyők, egyszóval SNES minőség fekete-fehérben.

Azt, hogy egy csúcs platformjátékról van szó, gondolom fölösleges is említenem, mivel nem nagyon hiszem, hogy van olyan gameboyos, aki ne játszott volna az első résszel. A feladat már SNES-ről ismerős: a két gorillacsemete, Diddie és Dixie bőrébe bújva szembe kell szállnunk a gonosz krokodilussal, Kaptain K.Roollal, aki elrabolta Donkey Kongot, és a banánjait kéri váltságdíjul. Ahogy GameBoyon már megszokhattuk, a két Kong közül most is mindig csak az egyiket látjuk, de ha már kiszabadítottuk a másikat, ugyanúgy mint a SNES verzióban, a Selecttel átválthatunk rá. Gorilláink és barátaik mozdulatai teljesen megegyeznek a 16 bites társukkal, csak legfeljebb egy kicsit más kombkombinációval lehet őket előcsalni, például Squitter, a pók hálóját a Selecttel teríthetjük ki. A pályák felépítése - csakúgy mint az előző részben - mások mint a 16 bites változatban, ám a jellegük teljesen ugyanaz, ugyanazokkal az ellenséges krokodilusokkal, és ugyanazokkal a barátságos állatokkal találkozhatunk. Ez az a dolog, amiről már máskor is beszéltem, és amit a Rare-en kívül más cégek érthetetlen módon nem képesek megtenni, nevezetesen, hogy egy 16 bites játék átírásánál nem 100%-os konverziót kell csinálni, hanem egy olyan játékot, ami 100%-ig ugyanazt az élményt nyújtja. A DKL2 nyugodtan megkockáztathatom, teljesítette ezt a százalékot. Ha egy teljes leírást készíteték, valószínűleg csak ugyanazokat ismételném, mint a SNES verziónál. Mindenkinek ajánlom tehát a figyelmébe a '96/2-es számunkat. Befejezésül pedig a SNES-es Donkey Kong rajongóknak egy jó hír: már csak alig kell aludnunk néhányat, és a jövő év elején megérkezik Donkey Kong Country 3.


Krow-t a saját tojásaival kell elintéznünk.


A víz alatt Enguarde, a kardhal lesz segítségünkre.


A hordó Dixie feje fölül startol, és a krokodilus képében köt ki.

donkey kong land 2	Kiadja: Nintendo
GAMEBOY	
100%	

IRONMAN

Az előző számunkban már olvashattatok a most bemutatásra kerülő játék PC-s verziójáról, akkor ugyebár egy jópofa, szép akciójátékról beszéltünk. Eléggé meglepődtem, amikor a GameBoy verzió dobozán szinte ugyanazokat az ajánlásokat olvastam: nevezetesen 3D renderelt grafika, motion capture animáció, stb. Hogy ebből mennyi az igaz, ahhoz azt hiszem elegendő a képeinkre pillantani... Ha valaha szó is volt renderelt grafikáról, akkor az úgy le lett redukálva, hogy már nyoma se maradt. A figurák megrajzolása eléggé elnagyolt, a renderelt jelző legjobb indulattal is csak a karakterválasztásnál állja meg a helyét. Ezek után a motion capture-t pedig inkább nem is feszegetem.

✪

Egy erősen közepes színvonalú akciójátékkal játszhatunk, ahol a két képregény szuperhős, Ironman, vagy X-O Manowar irányítását vehetjük át. Nincs más dolgunk, mint átlövöldözni, illetve átverekedni magunkat az idegen - alien-szerű - szörnyeken és a terroristákon, akik mind egy célért szövetkeztek, hogy felhozzák a Föld mélyéről a Cosmic Cube-ot, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat valósággá formálni. A gépnek persze nem szabad a bűnözők kezére jutnia, ezért fogott össze Ironman és X-O Manowar. A Stark irodaházból indulva New Yorkon, majd egy őserdőn illetve egy kastélyon keresztül egészen a Dromakok űrhajójáig kell eljutnunk, azaz összesen öt szinten kell maradéktalan mészárlást végeznünk.

A háttér kidolgozása elég semmitmondó, de legalább nem unalmas. Néhol például lifteznünk is kell, egyes helyekre pedig csak repülve juthatunk fel. A játék talán egyetlen pozitívumaként a sokféle mozdulatot, ütést, és speckót lehet kiemelni.


Az irodaházat terroristák szállták meg.


Nézzük, tud-e a gazfickó repülni!

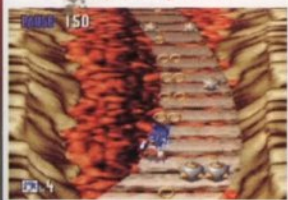
iron man	Kiadja: Acclaim
GAMEBOY	
67%	

Dr Robotnik ismét világuralomra tör, ráadásul immár 3D-ben!

Sonic bosszúságára, és a megadrive-osok örömére Dr Robotnik egy újabb ördögi tervet agyalt ki, így tehát a SEGA szupersztárja ismét akcióba lépett. Legújabb kalandja a Sonic 3D nevet kapta. A cím első hallásra valami vektorgrafikás dolgot enged sejtetni, ám a 3D valójában annyit jelent, hogy ezúttal izometrikus pályákon rohangálhatunk Sonic-kal. A helyszín a Flicky Sziget, ahol egy legenda szerint 7 bűvös drágakő, a Káosz Smaragdok rejtőznek. Dr Robotnik



Sonic barátai segítségével bónuszpályákra juthatunk.



ezek segítségével akarja meghódítani a világot, és már legjobb úton halad a siker felé. A történet úgy kezdődött, hogy az őrült tudós megszállta a szigetet, és szokásához híven elkezdte gyártani a robotjait. Amikor éppen azon elmélkedett, hogyan fogja el a Flicky-ket - azokat az



A szobor sisakjában természetesen ismét Dr Robotnik ténykedik.

apró termetű, kis titokzatos madarakat, akik jól ismerik a smaragdokhoz vezető utat - a véletlen sietett a segítségére. Néhány Flicky pont akkor repült ki egy nagy, fényes gyűrűből, majd miután felcsipegettek néhány magot, ugyanúgy ahogy jöttek, eltűntek. A Flicky-k tehát egy másik dimenzióban élnek, s erre Dr Robotnik is azonnal rájött. Nyomban kiagyalt egy tervet, s megalkotta a Nagy Gyűrű Generátort. Segítségével foglyul ejtette a Flicky-ket és robotokká változtatta őket. Amikor Sonic megérkezik a sziget-



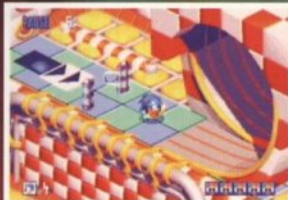
Az ilyen hernyókat begyorsulva lehet elintézni.

re, az őrült doki már a terv megvalósításának utolsó fázisánál tart...

Amint áramot adunk a MegaDrive-nak, láthatjuk: a Traveller's Tales ismét profi munkát végzett. A rövid intro erejéig pár másodpercre most a megadriveosok is úgy érezhetik, mintha Saturnjuk lenne. A játék grafikáját pedig leginkább a SNES-es Mario RPG-hez hasonlíthatnám. Gyönyörű 3D-s figurák, szépen kidolgozott izometrikus terep, ami azonban a 3D ellenére 100%-ig a régi sonicos hangulatot árasztja. A játék célja ezúttal nem csupán a kijáratok megkeresése, hanem - ahogy a bevezetőből kiderült - a Flicky-k kiszabadítása. Az apró madarakat Robotnik különböző formájú robotokba zárta, ezeket kell széttörnünk a szokásos módon ráugorva, vagy sebesen nekik gurulva. Sonic mozdulatai tehát maradtak a régiek, a játékmenet azonban a 3D-nek köszönhetően természetesen más lett. Ritkán lehet például szélsebesen rohangálni, hiszen a belátható terep nem túl nagy, viszont teli van mindenféle tüskékkel, aknákkal, s hasonlókkal.

Sonicnak ezúttal is a gyűrűket kell gyűjtenie a sérülések ellen, ám a gyűrűk most egyben fizető eszközök is. Néhol összefuthatunk Sonic régi ismerőseivel, akiknek ötven gyűrűt átadva bónuszpályákra juthatunk. Ha ezeken a pályákon sikerül a kiírt mennyiségű gyűrűt összeszednünk, a végükön megtalálhatjuk a Káosz Smaragdokat. De térjünk vissza a mentő akcióhoz! Amint egy Flicky-t kiszabadítunk, az utána szorosan a nyomunkban lesz. Egy-egy dimenziós gyűrű eltüntetéséhez öt darab Flicky-t kell az adott pályarészről begyűjtenünk, s odavezetni mindet. A nehézség a dologban, hogy sérülésnél Sonic nem csak a gyűrűket szórja el, hanem a Flicky-k is szanaszét menekülnek. Ha pedig ez mondjuk egy olyan helyen esik meg, ahol a földből időnként tüskék jönnek elő, a madarak begyűjtése roppant veszélyes feladat lesz.

A pályákon ismét találhatunk TV-ket, amiket széttörve különféle pajzsokhoz juthatunk. A kék az elektromosság ellen jó, a piros a tűz ellen, az arany pedig az úgynevezett Blast támadást aktivizálja, amit ugrás közben hajthatunk végre. Felbukkannak természetesen az elmaradhatatlan rugók is, ezek fölött sokszor Sonic emblémákat találhatunk, amikből tízet összegyűjtve extra continue-hoz jutunk. Ezek az emblémák gyakran olyan magasan vannak, hogy csak az ostorként utánunk csapódó Flicky-k segítségével érhetjük el őket. Sonic persze nem is lenne Sonic titkos járatok nélkül. Ezeket a szokásos módon begyorsulva lehet kitörni, a helyükre pedig csupán egy-egy repedés a falon, vagy egy befalazott ajtó figyelmeztet.



A pálya-hurkok ezúttal csak a szintek közötti átjárókat képezik.



Sonicot lejegelték.



A régi ismerős eszközök közül - mint ez a cső - szinte mind újra feltűnik.



Ha a forgó platformokon bepörgünk, utána áttörhetjük az oszlopokat.



Ezekhez a karikákhoz kell eljuttatni a Flickie-ket.

A pályák végén a dimenziós gyűrűkön keresztül végül mindig Dr Robotnikhoz jutunk, aki újabb és újabb robotokkal próbálja ellátni a bajunkat. A szerkezeteinek a megsemmisítéséhez azonban csak arra kell rájönnünk, hogy mikor, és hogyan lehet a tetejükre ráugrani.

A Sonic 3D tehát - mint látható - közel sem egy hagyományos Sonic játék. Ám akárhogy is van, egy biztos: minden Sonic rajongó gyűjteményében ott a helye.

sonic 3d | Kiadja: Sega

MEGADRIVE

93%

BEDLAM

Elsősorban a Syndicate kedvelőinek okozhat kellemes perceket a Mirage most megjelent Bedlam című munkája, hiszen mind grafikailag, mind lényegét tekintve kísértetiesen arra emlékezteti az embert. A játék alapsztorija szerint a jövőben járunk, idegen lények, a Biomechek igázták le a Földet. A feladatunk egy zsoldos megszemélyesítése lesz, akivel egy műholdas bázisról kell egy maximum három tagból álló csoportot irányítanunk. A csoportunk tagjai úgynevezett RAT tankokban foglalnak helyet, s diverzáns akciókat kell velük végrehajtanunk az ellenség által megszállt területeken. A játék a Syndicate-hez hasonló izometrikus terepeken zajlik, s az irányítás, és a kontroll-panel is szinte már ismerős lehet. A panelen ugyanúgy csak a legszükségesebb dolgok láthatóak: azaz hogy épp melyik emberrel vagyunk, s hogy az milyen fegyvert használ, valamint még egy radart is láthatunk a saját illetve az ellenség helyzetével. Minden misszió előtt a műholdas bázisról indulunk, itt külön eligazítást is kérhetünk, valamint a rendelkezésünkre álló pénzből itt fegyverezhetjük fel a RAT-okat. Az eligazítás mondjuk nem feltétlenül szükséges, hiszen a játék a Syndicate-tel ellentétben gyakorlatilag semmilyen kaland elemet, vagy cselekményszált nem tartalmaz. A feladatunk csak a megjelölt célpontok elérésére korlátozódik, amihez teleportokat, lifteket kell használnunk, ezekhez kapcsolókat kell megkeresnünk, és persze közben irtani az ezernyi ránk támadó ellenfelet. Ezek között vannak robotok, alien-szerű lények, ősmadárhoz hasonló kreatúrák, stb. Akcióban tehát nem lesz hiány, már csak azért sem, mert a terep teli van tartálykocsikkal, halomban álló lőszerekkel, így egyfolytában hatalmas robbanások rázzák meg a helyszíneket, lángokba boríthatunk mindent, rommá lőhetjük bármelyik épületet.

A játékról tehát elmondhatni, hogy szép, meg jó, ám az semmiképp sem, hogy eredeti. Akinek esetleg ez az első játéka, az jól fog szórakozni vele, de amúgy csak egy egyszerű tucattermékről van szó.

Pirotechnikai effektekben nem lesz hiány.


Így jobban megnézve a képet, nemcsak a Syndicate-tel, hanem a Gender Warsszal is mutat némi hasonlóságot a játék.

bedlam	Kiadja: Mirage
PC: 486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB	
60%	

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Aki esetleg nem tudná, a tenisz világában a Davis Kupa körülbelül annyit jelent, mint a focinál a Világbajnokság. Ilyen kupákat 1900 óta rendeznek, és ma már 115 országból neveznek be rá a versenyzők. A Complete Davis Cup segítségével most egy ilyen kupánanak lehetünk mi is a résztvevői.

Noha manapság mindent elsöpör a 3D-s real time grafika, meglepő módon a Telstar egy digitalizált dologgal jött ki. Panaszra azonban nem lehet okunk, az úgynevezett Roto-morphing technológiával a játékosok mozgása teljesen életszerű, egyáltalán nem "robotos" vagy mesterkélt. Mindehhez szépen kidolgozott térbeli stadionok társulnak méghozzá négyfajta talajjal: játszhatunk füvön, salakon, betonon, vagy akár fedett pályán is. S hogy tényleg ott érezzük magunkat a pályán, a környezetet is maximálisan reálisra varázsolták: a közönség zsibong, tapsol, a bíró csendet kér, labdaszedők futkosnak be a pályára az elgurult labdákért.

No persze mindez csak a körítés, ám szerencsére a lényeggel, azaz a kezelhetőséggel sincs gond. A labdák eléréséhez nem kell irreálisan pontosan helyezkednünk, sőt, játékosunk magától még vetődik is. Négyféle különböző tulajdonságú ütésfajtából gazdálkodhatunk, úgy mint normál ütés, lecsapás, emelés és vetődés. A többfajta nehézségi fokozatnak köszönhetően a profibbak sem fognak unatkozni, főleg ha valami kemény ellenfelet választanak maguknak. Az összesen 32 (nem valóságos) versenyző ugyanis nem csak a nemzeti színeikben, meg a fizimiskájukban különböznek, hanem valóban eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, vannak jobb és gyengébb játékosok. A programban persze megtalálható a kétjátékos mód is, s ráadásul nem is csak egymás ellen. A létező összes felállásban indulhatunk: játszhatunk párost a gép irányította társakkal, vagy akár azonos oldalon állva a gép csapata ellen.

A játékról persze túlzás lenne állítani, hogy az év sportjátéka, de mondjuk ha egy kis teniszre vágyunk ebben a hideg időben, azért érdemes megvásárolni.

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS


Amint hibázunk, a labdaszedő boy már lendül is a laszti után.


Párosban szép az élet...

complete davis cup tennis	Kiadja: Telstar
PC: 486DX, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB	
85%	

MINT EGY ELEFÁNT A PORCELÁN BOLTBAN!

MONSTER TRUCK MADNESS

Vezettél-e már 5 tonnás monstrumokat? Ugrottál-e már át velük bontásra szánt autókat? Borultál-e már bele hídról az alatta rohanó patakba. Mert ha nem, itt az ideje, hogy kipróbáld mindezt. A Microsoft Monster Truck Madness-ében ugyanis eddig soha át nem élt, felejthetetlen élmény vár rád. Azt viszont soha ne feledd, hogy elég egyetlen rossz mozdulat és autódból egy kormányozhatatlan száguldó, csúszó, guruló fémtömeg lesz, mely elsodor mindent, ami útjába kerül.

A Monster Truck autók ősapját 1974-ben építették, de csak 1982-ben került sor az első közönség előtti bemutatóra, ahol BIGFOOT 1 maradandó nyomot hagyott néhány kiválasztott autó és több ezer tomboló néző lelkében. Ezután az autók és a versenyek is óriási fejlődésnek indultak, aminek eredményeként 1995-ben BIGFOOT 11 közel 40 métert repült törött autók felett, s ezzel megdönthetetlennek tűnő csúcsot állított fel.

Egy Monster Truck legfontosabb ismertetőjele a kerék. Egy ilyen traktorkerék átlagosan 1800 dollárba kerül, s a 1.6 méter magas, 85 centi széles gumik egyenként fél tonnát nyomnak. A verseny-



ben induló kamionok minimális súlya 4 és fél tonna. Bár kívülről úgy néznek ki, mint egy normál szériaautó böhöm nagy kerekekkel, a festék acélvázzal megtámogatott üvegszál karosszériát takar. Ez a különlegesen könnyű kasztni pedig lehetővé teszi, hogy minden súlyt és erőt a különleges terhelésnek kitett motorba préseljenek bele.

A verseny kezdetén egész kivételes helyzetben vagyunk, hiszen válogathatunk az ormótlan, de mégis gyönyörű járgányok között. Itt adhatjuk meg a nehézségi fokot is, mely egyrészt az ellenfelek durvaságát, rámenősségét, másrészt saját autónk gyorsulását, végsebességét határozza meg. Az ellenfelek számán érdemes egy kicsit elgondolkoznunk, mert egy gyengébb gépnél a sok vetélytárs az élvezhetőség rovására megy.

A garázsban különböző gumiminták (a talajtípusokhoz), felfüggesztések (a kanyarok és ugratók leküzdéséhez) és fogaskerék áttételek (könnyebb gyorsuláshoz vagy a nagyobb végsebességhez) közül választhatjuk ki azt, amelyik terveinknek legjobban megfelel.

A járgány irányításában semmi új nincs, egyedül a rükverc változik, attól függően, hogy a sebességváltás kézi vagy automatikus. Kézi váltásnál a tolatáshoz hátramenetbe kell kapcsolnunk, majd a sebesség növelésével indulunk visszafelé. Automatikus váltásnál a féket megállás után tovább nyomva tolat-



hatunk. Vigyázat, ha az automatikus fék - gáz módot is bekapcsoljuk, nem tudunk a járművel tolatni. Kézi sebességváltóval arra ügyeljünk, hogy a motort mindig 6500-as fordulatszám alatt kell tartani. A normál haladás mellett, menet közben a kocsiból nézelődhetünk jobbra, balra és hátrafelé is. Ez legkönnyebben speciális botkormánnyal megy, de ha nincs ilyenünk, használjuk az INSERT, DELETE és + gombokat.

A versenyeket 8 különböző nézetből követhetjük nyomon. Ezek között a **CTRL-1 - CTRL-8** gombokkal vagy a **V** gombot nyomogatva válthatunk. A **K**-val a következő versenyzőre vált a kamera.

DRAG RACE

A Monster Truck versenyek ősében egy egészen rövid távon kell végigrobognunk időre, s közben átugratunk néhány bontásra szánt roncson. A hagymányos versenyen a pálya egyenes, s két ugrató 3-3 roncsát kell legyűrnünk. A J stílusú pályákon egyenes szakasz két kisebb huppanója s egy éles kanyar után következik az 5 autóból álló kupac átugratása. Ebben a versenyben az autókat az időmérő edzésen elért idejük alapján párokba osztják. Innentől kieséses rendszerben folytatódik a harc.

A verseny végeredményét az összegyűjtött pontszámok határozzák meg. Egyrészt az időmérő futam legjobb eredményeiért, majd a kieséses verseny minden összecsapásáért, s végül a versenyben elért legjobb időért pontok járnak. Érdekes, hogy a vesztest is jutalmazzák, ha kizárás nélkül fejezi be a versenyt.

A Drag Race versenyek legnehezebb része a rajt. Indulás előtt 30 másodpercünk van rá, hogy pontosan a rajtvonalra álljunk. Ehhez váltsunk olyan nézetre, melyből látjuk a vonalakat és figyeljük a bal felső sarokban megjelenő lámpasort. Most menjünk lassan előre. A felső két narancs fény jelzi, hogy átléptük az első vonalat, a második sor pedig a második vonalhoz tartozik. Itt álljunk meg, s várjuk a rajtot. Indításkor először a sárga, majd fél másodperc múlva a zöld fények gyulladnak ki. A legalsó, piros fények a versenyből való kizárást jelzik, amit rossz rajttal vagy a pálya elhagyásával érhetünk el.

Ha nincs kedvünk a beállással törődni, az **S** gomb lenyomására autónk a megfelelő helyre áll, s nekünk csak a zöld lámpára kell koncentrálnunk. Akik már igazán profi módon indulnak, a 3. vonaltól a lehető legmesszebb állítják meg járgányukat. Így még a zöld fény felvillanása előtt elindulnak, s a rajt pillanatában a harmadik vonalon már lendületből robognak át.



KÖRVERSENYEK

Ez a versenyszám leginkább az autós pályaversenyekre hasonlít, bár itt a pályán nem a Nascarból megszokott körökre gondolok. Az 5 választható kör mindegyike tele van kavicsos, göröngyös, farönkökkel beszórt utakkal, folyókon ingoványokon való átkelésekkel, szűk kanyonokkal, ugratókkal. A dologban pedig az a legérdekesebb, hogy az utat bármikor elhagyhatjuk (ezt általában nem is jószándékunkban tesszük). Ilyenkor a pályaverseny átalakul terepkrosszá, ahol a felborulás elkerülése mellett legfontosabb feladatunk, hogy visszataláljunk az útra. Ebben leginkább a jobb felső sarokban látható műszer segít. Ezen a karikán egy zöld rész jelzi a következő ellenőrzési pont irányát, a kis nyíl pedig azt, hogy merre robogunk. S bár a terepen szabadon bolyonghatunk, a versenyben csak akkor értékelik mutatványunkat, ha minden ellenőrzési pontot áthaladunk (egy hang jelzi, ha ez sikeresen megtörtént). "Irány-



tünket" az **F** gombbal kapcsolhatjuk ki-be. Az is előfordulhat, hogy teljesen reménytelenül eltévedünk, vagy olyan helyzetbe kerülünk, melyből saját erőnkből nem tudunk kikecmeregni. Ilyenkor a **H**-val hívhatjuk a helikoptert, aki pillanatok alatt a legközelebbi útra szállítja járművünket.

Verseny közben a **TAB**-ot lenyomva jobboldalt a pálya rajza jelenik meg, melyen az autókat kis színes pöttyök jelzik.



A körverseny során a legtöbb pontot a végső helyezésekért lehet kapni (900-100), de 100-100 pont jutalom jár az egy egész körön keresztül vezető és a leggyorsabb kört teljesítő sofőrnek.

RALLY

Ezen az útvonalon egyszer kell körbemenni, s itt is minden ellenőrző ponton át kell jutnunk. Eközben teljesen változatos tájban lehet részünk, kanyonok, kihalt városok, kövezett utak, homokos vízpartok és vulkán oldalában megfagyott láva teszi még nehezebbé a verseny befejezését. Itt kevesebb pont jár a győzelemért (max 400), de az ellenőrző pontok közötti szakaszokat leggyorsabban teljesítők jutalmat kapnak.

A játékot játszhatjuk modemen, hálózaton, vagy ami egészen új, Interneten keresztül is. Ilyenkor max 8 játékos jöhet össze, amihez persze megfelelően gyors modemre is szükségünk lesz.

A program egészen jól sikerült. A hangok valódi versenyek digitalizálásából születtek. A grafika gyors és látványos, bár a Windows 95-nek köszönhetően a legjobb felbontáshoz igen combos gép, 166 Mhz-es Pentium kell. De ehhez azt hiszem lassan hozzá kell szoknunk.

monster truck — Kiadja: Microsoft

PC: P75, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

86%

CINKELT LAPOK

Ebben a hónapban Balázs Gábor, drávafoki olvasónk küldte be a legtöbb konzolos kódot, elsőként tehát jöjjenek az ő tippjei:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)

Csaló menü: SELECT, Bal, Jobb, A, X, X, Bal, Jobb
Halálos fegyver: X, X, X, X, A, B, X, SELECT
Energia feltöltés: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A
Extra continue: Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B
Quiz csalás: A, B, A, B, A, B, A, B
A kódokat pauzálás után vigyük be.

WOLFCHILD (GAME GEAR, MASTER SYSTEM)

Level2: WX9F2, Level3: FD4RM, Level4: VGK6S

FORTRESS OF FEAR (GAMEBOY)

Veszítsétek el az összes életeteket, majd a "Scroll of Honour" tekercsre írjátok rá: -W♥W-. Így három élet helyett hattal kezdtek.

SPEEDY GONZALES (SNES)

Végtelen continue: amikor megjelenik a SunSoft logo, a címképernyőn üssétek be az A, L, R, B, A, L, R, B kombinációt.

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

15mp a kivégzésre: Fel, Fel, Bal, Fel, Le, SELECT
29 credit: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, SELECT. A kódokat a karakterválasztás képernyőjén kell bevinni.

SONIC 3 (MEGADRIVE)

A következő tippre Pagács Attila Budapestről jött rá: hívjuk be a Sound Testet a korábban már ismertetett módon: a SEGA beszólásnál Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel. (Ekkor egy csilingelést kell hallanunk.) Most menjünk egy tetszőleges pályára, és nyomjuk le az A+B+C gombokat egyszerre. Ha ügyesek voltunk, csakúgy mint a Sonic 2-nél, pályát építhetünk.

FIGHTING VIPERS (SATURN)

Hogy megkapjuk az Options+ menüt, egyszerűen teljesítenünk kell egyszer a játékot.
Hogy választhatóvá legyen Mahler - a 20 éves (legyengített) változata a B.M.-nek - szintén csak teljesítenünk kell a játékot. A mozdulatai azután megtekinthetők a Training Módnál.



Hogy választhatóvá legyen B.M. bármelyik többjátékos módban, végig kell játszanunk a játékot, és legyőzünk őt Very Hard fokozaton.
Ha az Armstone City pályán a háttérben lévő mackóval akarunk küzdeni, akkor az említett pályán úgy kell végeznünk az ellenfelünkkel, hogy az széttörve a rácsot pontosan a mackó irányába repüljön ki. Azután Kumachan bármelyik módban választható, mozdulatai leginkább Sanmanére hasonlítanak.
Ahhoz, hogy előcsaljuk a rejtett Big Heads - azaz Nagy Fej - Mode opciót, végig kell vinnünk a játékot minden egyes karakterrel, beleértve Kumachant, a mackót, és Mahlert is.
Ahhoz, hogy megkapjuk a "Wall Disp On/Off" opciót, amivel a falak eltüntethetők és így a játék még jobban felgyorsítható, legalább négy karakternek be kell mutatni az összes mozdulatát a Training Módnál, azaz mindegyik mozdulata mellé ki kell íratni az "OK" jelzőt.

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Ha szeretnétek megnézni a Full Motion Video betéteket, lépjetek a "Codes" opcióhoz, és ott írjátok be a következőket:

SPACEAAA - Űrhajós film
EGYPTAAA - Egyiptomi film
ARMYAAAA - Katonás film
MAZEAAAA - Befejező film

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Tudjuk, hogy a következő tanács majdnem annyit ér, mint halottnak a beöntés, de - kód híján - egyelőre csak annyit tudunk mondani, hogy próbáljatok meg elsők lenni mind az öt pályán. Ha ez sikerül, az eredeti változathoz hasonlóan kocsik között megjelenik



a ló is, de ezen kívül választhatóvá válik a régi Daytona autó is. Ez a kocsi itt most iszonyú izmos, minden maximumra van tunningolva rajta, olyannyira, hogy még ripityára törve az autót is húsz másodperceket vertem rá az addigi legjobb eredményeimre.

SKELETON WARRIORS (SATURN)

Bárhol a játékban pauzáljunk, és ott adjuk be a következő kódokat:
Örök élet: B, A, Le, B, A, Bal, Le, Jobb, Y, Fel
Örök kristályok: Bal, A, Z, Y, C, Jobb, A, B, B, Y, Le, A, Le, Le, Y
Sérthetetlenség: C, Jobb, A, Z, Y, Bal, A, Jobb, Le, B, A, B, Y
Ha végeztünk velük, engedjük tovább a játékot, s a bal felső sarokban (a sérthetetlenség kivételével) mindjárt láthatjuk ügyködésünk eredményeit..

SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Itt van még néhány cheat a múltkori sérthetetlenséghez! Először is állítsuk a nehézséget Easy Mode-ra, majd a játék közben pauzáljunk, és üssük be a következő kódot: Háromszög, Kör, Kör, Bal, Kör, Fel, Le. Ezután engedjük tovább a játékot, és a START+SELECT-tel térjünk vissza a kezdőképernyőhöz. Menjünk az Options menübe, ahol mindjárt láthatjuk, hogy egy Level Select opcióval bővült a repertoár. Az örök szív-kövekhez szintén pauzálás közben a következőt írjuk be: Bal, Fel, X, Négyzet, Fel, Le, Négyzet. Ha továbbengedjük a játékot, láthatjuk, hogy a kövek száma 80-ra ugrott, és nem megy alább.

STORY OF THOR 2 (SATURN)

Noha még a kézikönyvben sincs említve, a játékban van egy titkos kétjátékos üzemmód. A második Leon elővarázsolásához a következőket kell tennünk: keressünk egy olyan helyet, ahol nem támadnak ránk ellenfelek, és nyomjuk meg a Z-t, hogy előhozzuk a fegyverválasztást. Most tartsuk lenyomva egyszerre az L-et és az X-et, majd engedjük el őket. Ekkor egy másik Leon is előtűnik, amit a kettes joypaddel irányíthatunk.
Van egy mód arra is, hogy viszahozhassuk a legyőzött főnököket. Ehhez mindössze Dytto segítségével ki kell oltanunk a szellem szentélyek melletti két fáklyát (ekkor egy erős zajt hallhatunk), majd távoznunk a teremből, s újra visszatérnünk.

JUDGE DREDD (SNES)

Amikor a copyright képernyő megjelenik, adjuk be a következő kódot: Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y. Ha ezeknek az angol megfelelőjüket vesszük, akkor a Cheat annyit tesz: LUXURY. Hatására egy csaló képernyő jelenik meg, ahol különféle cheateket aktivizálhatunk, mint pályaválasztás, vagy örök energia. A pályaválasztáshoz nyomjuk le egyszerre az Y+A-t egyszerre, majd a játék közben a SELECT-tel váltsunk pályát. Az örök energiához az X+B-t nyomjuk le egyszerre.

MOTOR TOON GP2 (PLAYSTATION)

Itt van néhány nagyszerű kód, melyek segítségével nem kell teljesítenünk a játékot az extrák előcsalásához. Csak menjünk a Goodies menübe, ahol a titkos dolgok kérdőjelei láthatóak, és nyomjuk le az L1+L2+R1+R2+SELECTgombokat egyszerre. Ekkor egy "000f" felirat fog megjelenni a jobbalsó sarokban, ide kell beadnunk a kódokat. A hozzá való billentyűk:

4=L1
8=L2
1=R1
2=R2
3=R1+R2
5=L1+R1
6=L1+R2
e=L1+L2+R2

A kódok pedig:

Extra karakterek=4e43
Plussz pályák=4154

Rejtett játékok:

Motortoon Tank Combat=5443
Submarine=5358
Motortoon GP=4631

Ne feledjük, hogy a gombokat egyszerre kel lenyomni, beleértve a SELECT-et is!
Ha pedig mindegyik kódot sikerült beírnunk, menjünk a Replay Video opcióhoz, ahol ha lenyomjuk az R1-et és az X-et, 20 különböző videót nézhetünk meg.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SATURN)

A következő cheat egy rejtett options képernyőt hoz elő, olyanokkal mint végtelen kivégzési idő, stb. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a címképernyőn beadjuk a következő kódot: C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X (azaz Crazy Cyrax). Ezután az optionsnál felfelé forgassuk a kockát, mire egy kérdőjelhez jutunk.

PGA TOUR 96 (PC CD)

Mielőtt megütnétek a labdát írjátok be **ABBACAB** és bizonyos változások segítségetekre lesznek, hogy a labdát minél messzebb és messzebb elüthessétek.

KICK OFF 96 (PC CD)

Kivégezhetitek ellenfeleiteket az alábbiak (ehhez az ARCADE módban kell játszanotok és a CD-nek a leolvasóban kell lennie!): lépjetek be a ellenfélnek mindkét gombot megnyomva, majd mikor szembe álltok vele, csináljátok a következőket:

FEL, TŰZ (egyszerre)
LE, TŰZ (egyszerre)
BAL, TŰZ (egyszerre)
JOBB, TŰZ (egyszerre)

és végül akármelyik irányban átlósan. Ettől a pillanattól kezdve akármelyik irányban történő elmozdulás, ha szabad így mondanom, kellemetlenség okoz a szemben álló félnek.

EARTHWORM JIM (PC CD)

Földigiliszta Jim kalandjait talán élvezetesebbé és izgalmassabbá nem is, de érdekessé és változatossá teszik ezek a kódszavak, melyeket vétek nem kipróbálni.

PULSATING
BLOATED
FESTERING
SWEATY
PUSFILLED
MALFORMED
SLUGFORABUTT

ASSAULT RIGS (PC CD)

Pályakódok következnek:

1. WELCOME: 444444
2. NEXTGEN: 212132
3. THIS WAY: 322443
4. JOY JOY: 323343
5. NODDY: 233313
6. WASTELANDS: 324412
7. VERTIGO: 122243
8. GEM TOWER: 321233
9. BRIDGE: 232131
10. OBLITERATE: 334212
11. ARENA: 331342
12. PBM: 423334
13. RAMPS: 324132
14. OASIS: 331221
15. HALLS: 413333
16. COASTER: 424442
17. MINE: 333432
18. LOOK UP: 242123
19. DEADLINE: 112134
20. FORT: 121332
21. STAIRWAY: 323233
22. PARK A LOT: 223423
23. ZAMCAM: 411113
24. SHOOT ME: 322333
25. WILD: 343342
26. OIL RIG: 244141
27. RIGHT WAY: 142332
28. WASTE TWO: 242222
29. DODGE: 324144
30. AIR: 241413
31. JUMP: 421343
32. ROOM 101: 321421
33. FIREPOWER: 113112
34. WAVE: 142442
35. PUSH OFF: 431313
36. PERIMETER: 133112
37. SPIRAL: 133132
38. THE CASTLE:123321
39. FORTRESS: 212113

THE GREAT GIANA SISTERS (C64)

Bizony jól látjátok, nem nyomdahiba. Egy élő, eredeti, kiváló C64-es gémről van szó. És pontosan azért kapott itt helyet, mert van hozzá egy kód, ami pályaugrást tesz lehetővé; egyszerre nyomjátok be az **A R M I N** gombokat, ami annyit tesz mint ARMIN, ami nem más, mint a Rainbow Arts egyik programozójának beceneve.

COMMAND & CONQUER (PC CD)

Inkább érdekességbe számba menő csalás, mely színesebbé teszi e feletébb kiváló Virgin játékot. Editáljátok a **COMANDER.INI** fájlt, majd a **DEATHANNOUNCE=0** sort írjátok át **DEATHANNOUNCE=1**-re. Most azt kérdezitek mi változott meg? Hát az a hangocska, amely mindig bekonferál valamit. Most már akkor is meg fog szólalni, ha az ellenség egy egységét kiirtjuk.

REUNION

Fontos információk az égitestekről

JELEMAGYARÁZAT:

- ♀ = LAKHATÓ
- ✗ = BÁNYÁSZHATÓ
- ≈ = MÉRGESGÁZ A LÉGKÖRBEN
- ▲ LESZÁLLÁSKOR TALÁLMÁNYHOZ LEHET JUTNI
- ■ BARÁTI BÁZIS
- [T] ELLENSÉGES BÁZIS

SYSTEM 1: AMESTY

BOLYGÓK	HOLDAK				
NEW EARTH ♀✗	APOLLO ♀✗				
AMESTY 1	EXPOLER	VENYARA	RANGER		
AMESTY 2 ✗	MARINE	VOSTOK ♀	MIR ♀✗	ARIANE	
AMESTY 3	EAST ≈	WEST ≈			
KLAT 00	NIKTO	BARADA ✗			
ZEUS	SYREN ♀	ODYSSEUS ≈	KICLOPS	PENELOPE ♀✗	ITHACA
JADE ■ ← ▲ ♀✗	HARTMANN ♀	RUSSEL ♀✗	ARMSTRONG	KEPLER ♀✗	WRIGHT
	GALLILEI ✗	ALDRIN	EINSTEIN		

SYSTEM 2: PHÖNIX

BOLYGÓK	HOLDAK				
PHÖNIX 1 ✗					
PHÖNIX 2 ♀✗					
PHÖNIX 3 ♀✗ ▲	MOON 1 ≈	MOON 2 ♀			
PHÖNIX 4	MOON 1 ♀✗	MOON 2 ♀			
PHÖNIX 5 ♀✗	MOON 1 ♀				

SYSTEM 3: MIRACH

BOLYGÓK	HOLDAK				
MIRACH 1					
MIRACH 2 ♀	MOON 1 [T]	MOON 2			
MIRACH 3 ♀✗ ▲	MOON 1 ♀ ▲	MOON 2 ≈			
MIRACH 4 ✗	MOON 1 ♀✗ ▲	MOON 2	MOON 3	MOON 4 ♀ ▲	MOON 5
MIRACH 5	MOON 1 ♀	MOON 2	MOON 3	MOON 4 ✗	

SYSTEM 4: ANTARES

BOLYGÓK	HOLDAK				
ANTARES 1					
ANTARES 2 ♀✗ ▲	MOON 1	MOON 2	MOON 3		
ANTARES 3 ♀✗	MOON 1 ≈	MOON 2 ≈			

SYSTEM 5: ORIONIS

BOLYGÓK	HOLDAK				
ORIONIS 1	MOON 1 ✗	MOON 2 ♀			
ORIONIS 2 ♀✗ ▲	MOON 1 ♀ ▲	MOON 2	MOON 3 ✗	MOON 4 ♀	MOON 5
ORIONIS 3 ♀✗ ▲	MOON 1 ≈	MOON 2	MOON 3 ≈		

SYSTEM 6: LYRAE

BOLYGÓK	HOLDAK				
LIRAE 1					
LIRAE 2 ♀✗	MOON 1 ≈				
LIRAE 3 ♀✗ ▲	MOON 1 ♀✗ ▲	MOON 2	MOON 3 ✗	MOON 4 ♀	
LIRAE 4 ♀✗ ▲	MOON 1	MOON 2 ≈			
LIRAE 5 ♀ ▲	MOON 1 ✗	MOON 2	MOON 3 ♀✗ ▲	MOON 4 ♀✗	MOON 5
	MOON 6 ✗				
LIRAE 6 ≈	MOON 1	MOON 2			
LIRAE 7 ♀✗ ▲	MOON 1				

SYSTEM 7: RIGEL

BOLYGÓK	HOLDAK				
RIGEL 1 ♀✗ ■ [T]					
RIGEL 2 ♀	MOON 1 ♀	MOON 2	MOON 3		

SYSTEM 8: SOL

BOLYGÓK	HOLDAK				
MERKUR					
VENUS					
EARTH ♀✗ ▲	MOON ♀✗ ▲				
MARS ♀✗ ▲	DEIMOS	PHOBUS			
JUPITER	IO	EUROPA ♀ ▲	LEDA ♀ ▲	CALLISTO	ELARA
	SINOPE	HIMALIA	GANYMEDES		
SATURN	TITAN	JANUS	ENCELADUS	ENCELADUS	RHEA
	DIONE	MIMAS			
URANUS	TITANA	OBERON	MIRANDA	UMBRIEL	ARIEL
NEPTUNUS	TRITON	NEREID			

AZ AMESTY SYSTEM ÉGITESTJEIN TALÁLHATÓ FÉMEK

	DETOXIN	ENERGON	KREMIR	LEPTIUM	RAENIUM	TEXON
NEWEARTH	●	●	●	●	—	—
APOLLO	—	●	●	●	●	—
MIR	●	●	●	●	●	—
PENELOPE	—	—	—	—	●	●
ITHACA	—	●	●	—	●	●
AMESTY 2	—	—	●	●	●	●
BARACA	—	●	—	—	—	●
RUSSEL	●	●	—	—	●	●
GALLILEI	—	●	●	—	—	●
KEPLER	—	—	●	●	●	●
JADE	●	—	—	—	—	—










Másfél órányi videófilmet készítettek a játék hangulatának és életszerűségének fokozása c

PRIV
THE D

Azt hiszem, ez az a játék, amelyik igazán esélyes az Év Játéka címre. Ennyire látványos, lebilincselő, változatos, és leginkább szórakoztató programmal még soha nem találkoztam. Az előző rész ismerői már tudják, hogy itt egy Elite-jellegű kereskedős, fejvadászkodós elemekkel tűzdelt szimulátorról van szó, melybe természetesen bizonyos nyomozás is társul. Mivel a több, mint ötmilliós költségvetésből három millert a szereplők gázsijára költöttek, képzelhetitek, hogy nem lehet rossz az anyag - annál is inkább, mivel 3 CD-t foglal el.

A bevezető képsorokban láthatjuk, ahogy egy teherhajó simának induló leszállása rémálommá válik: két vadászgép jelenik meg a semmiből, és pillanatok alatt irányíthatatlanná teszik a hajót, mely egy városra zuhan. Egyetlen túlélő akad csak a roncsok között: mi. A gond az, hogy a nevünkön kívül (Ser Lev Arris) semmire nem emlékszünk. Ha ez nem lenne elég, a kórházból, ahol kezelnek, és ahol már majdnem kezdjük visszanyerni emlékezetünket, két zordon alak elrabol, egy hajóra tuszkol, mire jön két másik, akik kinyírják az előzőket, de azok egyike utolsó leheletével elküldi a hajót automata irányítással valahova. A Hermes bolygón találjuk magunkat, nagyjából 13 ezressel a zsebünkben, és a vággyal, hogy megtudjuk végre, kik is vagyunk, és mi ez a felhajtás körülöttünk. Nem akarom lelőni a poént, de annyit mondhatok, hogy bár a megoldás nem túlságosan bonyolult, de annál izgalmasabb, mivel utunk egyenesen a rendőrfőnökhöz, maffiavezérekhez vezet majd, akik között természetesen mi leszünk a kulcsfigurák.

A TRANZAKCIÓK LEBONYOLÍTÁSA

A játék kétféle helyszínen játszódik; egyrészt az űrben, legtöbbször harcok közepében, másrészt a bolygókon, azaz azok légikikötőjében. Minden helyen többféle helyszínre mehetünk és több tranzakciót bonyolíthatunk le. A főbb választások a következők lehetnek:

■ **ENTER BOOTH:** ez egy számítógépes hálózat terminálja, a városok mindegyikében megtalálható, csak a kisebb, űrbeli javítóállomásokon nem, vagy csak kevesebb opcióval. Itt több választásunk lehet: SHIPS, BULLETIN BOARD, PUBLIC RECORDS, COMMODITIES, NEWS BULLETIN. A SHIPS (hajók) menüben egyrészt hajót vehetünk, javíttathatunk, és felszerelést vásárolhatunk. A hajók vételénél a vagyonunkba természetesen a jelenlegi járgányunk és annak felszerelése is beleszámít. Az egyes típusokat a rajtuk elhelyezhető fegyverzet és műszercsatlakoztatási helyek, a pajzs és a páncélzat, illetve a sebesség alapján rangsorolhatjuk. A javításoknál elvileg van lehetőség hitelre, amit majd később egyenlítünk ki. A felszereléseknél pedig három kategóriából válogathatunk: műszerek, ágyúk, rakéták. A műszerek között turbó-pajzsgenerátorokat, utánégetők teljesítményjavítóit, atombombákat, automata javítódroidokat, ágyúhűtőket és hasonlókat találhatunk. A rakéták egyértelműek, az ágyúk szintén. Annyi megjegyzést azért teszek, hogy idővel újfajta felszereléseket is kifejlesztenek a laboratóriumok, érdemes körülnézni (ilyen például az ionágyú, mely elég erős, nem túl drága, és nem melegszik fel, így eladhatjuk a hűtőrendszerét. A BULLETIN BOARD egy közösségi fórum, ahol egyrészt teherhajókat (mivel hajónknak nincs raktere, csak így tudunk kereskedni) és köteléktársakat bérelhetünk (egy útra, tehát az első leszállásig), másrészt idővel a szaftos kül-


Kétségbeesett bejelentkezés: «Hagyj már békén, nekem gyerekeim vannak...»


A jövő zsaruit sem érdemes inzultálni...

MINDEN SZEMPONTBÓL PÉLDÁTLAN ÉS EGYEDÜLÁLLÓ!


Mondtam már, hogy kopóra ne lőjünk, mert két másodperc alatt itt teremnek a haverjai és nekünk annyi.



A hirdetési fórum. Itt lehet a legzsírosabb falatokat felcsipegetni.



Ezt a «vörösingest» már régóta kinéztük magunknak, s most itt a nagy lehetőség. Kemény 5000 kreditet ér a szétrobbantott feje.



éljából. Váltják egymást a hús-vér szereplőkkel forgatott filmek és a kompuergenerált mozik.

ATEER 2
ARKENING

detéseket is itt ajánlják fel nekünk (ezek lehetnek fejvadász, rakománymegkereső, védelmi- és járőrfeladatok). Hajóból fajtánként csak egyet bérelhetünk, tehát nem szállhatunk harcba egy egész flotta vezetőjeként, és nem pakolhatjuk fel a bázis egész készletét hat teherhajóra. A PUBLIC RECORDS egy adatbank, ahol hajók, emberek, bolygók és vállalatok után nyomozhatunk (erre szükség is lesz a személyiségünk kiderítésével kapcsolatos kutatás során). A kereskedelem központja a COMMODITIES helyszín, ahol több árukategóriában válogathatunk. Igen okos megoldás az, hogy ha elfelejtettünk teherhajót bérelni, itt lefoglalhatunk egy standard (250 tonnás) hajót, illetve ha mindent el akarunk adni és lemondani a hajóbérlést is, azt is egy mozdulattal megtehetjük. Az sem utolsó megoldás, hogy a nálunk levő áruk mellett a rajtuk szerzett nyereség vagy veszteség is látható, százalékban. Ha gondoljuk, hogy egy hajó bérlése igen jutányos, és nem kapunk még egy ilyen ajánlatot, vagy a célállomáson nem fogunk tudni bérelni, akkor üresen is magunkkal vihetünk egy ilyen hajót. A NEWS BULLETIN nem túl fontos hely, bár néha igen jó üzleti lehetőségekre mutathatnak rá.



Ezt bizony kinyírtuk: jutalmunk 150 kredit.

■ **EXIT TO TRANSIT:** itt a bolygón található helyszínek között utazgathatunk. Néhány helyet természetesen csak nyomozásunk előrehaladtával látogathatunk meg.

■ **LEAVE SYSTEM:** elhagyhatjuk a bolygót. Esetleges bérelt társaink az űrben várnak ránk.

■ **még valami:** a bolygókon a P billentyűt lenyomva előhetjük személyi computerünket. Itt egyrészt az opciókat állíthatjuk (kimentés-betöltés, felbontás, hangok), másrészt a rakományunkat nézhetjük át, a harci besorolásunkat, eddigi sikeres csatáink számát, hajónk felszerelését, anyagi helyzetünket. Ami a legfontosabb, itt olvashatjuk el saját tippjeinket arról, hogy mit is kellene csinálnunk - úgy a nyomozásban, mint a az elvállalt küldetésben.

A JÁTÉK MÁSIK "HELYSZÍNE" A VILÁGŰR

Hajónkat az egér illetve a joy segítségével irányíthatjuk, a gépágyúval egyetemben. Műszereink igen egyszerűek: alul a bal oldalon a kiválasztott célpont (hajó) rajza, rendszáma, rakománya, sebessége és távolsága látható. Itt is és a radaron is fontosak a színek: a kék hajók illetve jelek polgári teherhajókat, a zöldek rendőröket illetve katonai hajókat, a pirosak kalózokat jelölnek, a rakéták színe sárga. A célpontok között az A és Z gombokkal válogathatunk. A rajz mellett található a kiválasztott cél pajzsának és páncélzatának ábrája. A hajó teste ott villan fel, ahol találat éri. A sárga gyűrű az első - oldalsó - hátsó páncélzatot jelzi (ha ez elfogy, a hajó felrobban), a kék pedig az elektromágneses pajzsot, mely eleinte felfogja a lövéseket. Mellettük a radar, mely teljesen azonos az Elite-ben megszokottal. Alatta a fegyverek hőmérsékletjelzője, mely ha a jobb sarokig ér, a fegyver akadozni kezd, le kell hülnie. Jobbra a D gombbal kapcsolhatjuk be saját hajónk pajzsjelzőjét (mely találatok esetén automatikusan megjelenik), mellette pedig a fő rendszerek mutatóját. Ezek ugyanis (az utánégető, a fegyverek, a rakétarendszer, és így tovább) a hajótestet ért találatok során sérülnek. Ha van javítódroidunk, az mindent helyrerak, kivéve természetesen a páncélt.



Öldöklő küzdelemnek lehetünk szemtanúi.

Fölül balra látható (a C gomb megnyomásával) a kommunikációs menü. Itt az 1-9 billentyűkkel válogathatunk a lehetséges "beszélgetőtársak" és a nekik küldött szövegek között. Itt azok jelennek meg, akik vagy bérelt embereink (teherhajónk kapitánya vagy kötelékt ársunk), küldetésünk célpontja (kísérőküldetésnél), vagy célpontként választottuk ki. A teherhajónak üzenhetjük, hogy maradjon egy helyben, a harc után azt, hogy ismét csatlakozzon hozzánk (különben itt hagyjuk, ha előtte leállítottuk!), illetve tájékoztasson állapotáról. Kötelékt ársunknak az állapota iránti érdeklődés mellett megadhatjuk célpontként a kiválasztott célunkat (ha elég ügyes, ki is képes irtani az egész kalózbandát, és esetleg teljesíteni nekünk a küldetést), illetve utasíthatjuk, hogy jöjjön vissza mellénk közvetlen védelmünkre. Ha valakit kísérnünk kell, akkor úgy indulhatunk útnak, hogy üzenünk neki: induljunk! Ha valakinek nem tudunk semmit üzenni, akkor az valószínűleg katona vagy gyanútlan polgári hajó, ne lőjünk rá. Az ellenfeleknek ugyanis küldhetünk válogatott szitkokat. A kommunikációs panel mellett hajónk sebessége, az utánégető



Az adott bolygón működő vállalatok, vállalkozások listája és képes információbankja.

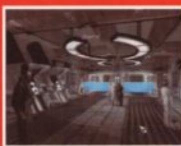


Ennek a rókaképű fickónak még fontos szerepe lesz a rejtélyek felderítésében.



Képes és szöveges bemutató a már ismert bolygórendszerekről.








A jövő-feelinget a helyszínek cyber-beütésű jellegével érték el.

üzemanyaga (leszálláskor automatikusan és ingyen feltöltődik) és az látható, hogy a fedélzeti számítógép mennyi idő múlva kalkulálja ki a következő hiperűrugrás koordinátáit. Ha ez a végére ér, és zöld marad, ugorhatunk (J). Ha világospiros marad, a célállomáson vagyunk. Ha sötétpiros, kalózok vannak a közelben, nem ugorhatunk. Ezeken kívül az N (aknák), M (rakéták) és F (ágyúk) megnyomásával újabb menüket hívhatunk be, és fegyvereink között válogathatunk. Ezek kezeléséről egyébként annyit, hogy az egér bal gombjával lőhetünk ágyúinkkal, a jobbal a látómezőben levő hajót adhatjuk meg célpontnak. Ilyenkor e körül egy piros keret kezd szükülni, ez a rakéta célzórendszere. Álljunk teljesen a hajó felé, így hamar sárgára vált a keret, a rakéta követi a célt, ENTER-el el is indíthatjuk. A billentyűzet kiosztására nem vesztegetek sok szót, az ALT + H segítségével előhívhatjuk azt. Egy fontos dolog: a hiperűrugrások célpontját az ALT + N térképen adhatjuk meg (F-re bekapcsoljuk az automatikus keresőt, mely nevek vagy számok alapján rááll a célra).

VÉGÜL KÖVETKEZZEN NÉHÁNY TIPP

■ Eleinte értelemszerűen ne próbálkozzunk fejvadászattal, a kereskedelemmel hamar meg lehet gazdagodni. Igencsak tudom ajánlani a Crius és Anhar közötti útvonalat, melyen ugyan csak egyik irányba tudunk nagy profittal szállítani (elsősegélycsomagokat 50-100 %-os garantált haszonnal), a visszaúton azonban nem nagyon zaklatnak, vagy ha igen, akkor sem túl nagy falatok.

■ A kalózok után csak akkor kapunk vérdíjat, ha mi magunk lőjük le őket, tehát nem köteléktársunk. Maximum 120 credit volt eddig a maximális díj, ezért ne pazaroljuk a rakétákat, csak életveszélyben vagy szaftos küldetésben használjuk. A rakéta főleg a nagyobb és veszélyesebb teherhajók ellen használhatók, mivel ezek nem tudják nagyon kikerülni, és talán távolról is leküzdhetjük vele őket. Fontos, hogy a gyorsan mozgó hajók elé vagy mellé kell lőni, mivel elmozognak. Ezt a pontot egy kis narancsszínű karika jelzi mellettük.

■ Ha leállítjuk teherhajónkat, a csata után mindenképp hívjuk magunkhoz, mert különben nem ugrik velünk, és elvész. Ugyanez érvényes a kísérendő hajókra is.

■ A kalózok elől el is lehet menekülni, de leginkább csak a teherhajóktól. Ha ugyanis 3200 egységnél nagyobb lesz kettőnk között a távolság, az eltűnik a radarról, és ugorhatunk.

■ Az űrben repülve kaphatunk e-mail üzeneteket, melyben a leendő áldozatunk kegyelemért könyörög vagy üzletet ajánl. A nyomozásunk elején úgy fog tűnni, mintha máris elakadnánk, a segítő üzenetet később, e-mailen kapjuk meg. Ha elfelejtettük volna, mi is a küldetésünk, az ALT + D billentyűkkel előhívhatjuk noteszünket.

■ A kalózok ellen a következő taktika használható: mindig távolról és szemből kezdik a tüzelést. Nyomjuk oldalra és föl az egeret, mire hajónk spirálban kezd repülni, szinte lehetetlen eltalálni. Ha a célkeresztünk mellett látható sárga nyíl pirosra vált, a hajó a közelünkbe ért, ilyenkor forduljunk rá és kíméletlenül végezzük ki. A pergőtűz kikerüléséhez használjuk az utánégetőt. A nagyobb hajókat távolról is leszedhetjük, kis szerencsével. Ha ez nem sikerül, nincs baj, de figyeljünk oda, hogy melyik oldala sérült legjobban, és próbáljuk azt lőni, mivel elpusztításához elég, ha bármelyik oldalon elfogy a páncélzata. Az ütközések általában nem okoznak kárt a hajókban, csak minimálisan csökkentik a pajzsot.

■ Ha megérkeztünk egy bolygóhoz (a célkeresztünk melletti kék nyilacska segít a tájékozódásban), induljunk felé utánégetővel, teljes gázzal. Figyeljük a kommunikációs panelt, és ha megjelenik a PLANETARY CONTROLL, kérjünk leszállási engedélyt. Ne menjünk azonban túl közel, mivel hajónk felrobban. A leszállás automatikusan történik. Saját teherhajóinkat nem kell megvárnunk, ha mi bedokkolunk, ő is jön. Támadás közepéből is elmenekülhetünk ezzel a módszerrel. Ha azonban kísérőküldetésünk van, várjuk meg, míg védencünk bedokkol.

■ Némely küldetés esetében kedvünket szegheti az, hogy a célállomás igen messze van (a szükséges ugrások számát mindig elolvashatjuk, zárójelben a célállomás neve vagy száma mellett). Ezen segíthetünk azzal, hogy a navigációs térképen célpontként egy expresszútvonal végét adjuk meg. Ezek adott pontok között vezetnek, pénzért igen hamar távoli helyekre juthatunk. Az ezeken való átrepülés ugyanis 100-200 creditbe kerül. Ha használni akarunk egy ilyet, csak repüljünk át a bejáratot jelző, űrben lebegő bójákból álló körön. Természetesen minden ilyen járat kétirányú.



Ez az a röpzi, amire igen kis eséllyel pályázunk. Ára nagyon borsos.

✪

A játékról szinte nem tudok negatívumot mondani. Az univerzum egy kicsit aprónak tűnik, talán 15-20 bolygó lehet rajta, de mivel bőven vannak kis holdak, kereskedelmi- és javítóállomások is elszórtan, így nem lehet ok panaszra (elvégre ki tudta az Elite összes bolygóját végignézni?). Ami viszont a pozitívumokat illeti, alig bírom felsorolni őket. A grafika egyszerűen hihetetlen, akkora és olyan részletes hajókat láthatunk, hogy az eszem megáll. Természetesen ezekhez közel repülve a minőség cseppet sem romlik. A harc közben folyamatosan repkednek a beszólások, mindenki anyázik, kegyelemért könyörög vagy jajong. Gépünk irányítása példásan egyszerű, mégis a célnak tökéletesen megfelelő. Még az olyan apróságok is tökéletesen és igényesen vannak kidolgozva, mint a terminálok képernyőjén a morphozó háttér, a kis animációk. Egyszerűen tökéletes.


Még az ekkora poligonhegyek is simán úsznak a képernyőn.


A teherszállító hajókra kár a lőszert pazarolni. Ők a mi oldalunkon állnak.

the darkening — Kiadja: EOA




LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBON	A

Igazi cyber-hangulatot árasztó kereskedelmi szimuláció.

97%

EARTHWORM JIM 2

A Shiny Entertainment már jó egy éve bejelentette, hogy a kedvenc figurájuk, Earthworm Jim meg fogja hódítani a 32 bites platformokat is, ám mint látható, nem siették el a dolgot. Viszont nem volt egy hülye ötlet, hogy rögtön a fantasztikus sikerű második részt írták át. Az első rész átkonvertálására egyébként már nem is valószínű, hogy sor fog kerülni, no persze kizárni azért nem lehet.

✪

De talán még nem mindenki van pertuban Jimmel, ezért fussuk át gyorsan, hogy valójában ki is ő! Jim teljesen hétköznapi földigilisztaként tengette az életét, míg egy nap, rá nem esett valahonnan egy bűvös űrruha, ami egycsapásra szuperhőssé változtatta. A ruhát eredetileg emberre szabták, így Jim hirtelenjében azt vette észre, hogy kezekkel és lábakkal rendelkezik, és hogy mesterien tud bánni újonnan szerzett pisztolyával. A játék első részében egy meghatározhatatlan fajú galaktikus fejvadász, Psy-Crow üldözte Jimet végig az univerzumon, akinek szintén a szkafanderre fájt a foga. Psy-Crow azonban kudarcot vallott, ezért a második részben újabb gaztettre vetemedett: elrabolta Jim kedvesét, Hogy-Is-Hívják Hercegnőt. Az ő kiszabadítása lesz tehát a feladatunk.


Megismerni a kanászt Jimmes mozgásáról...

✪

Noha a játék alapjában véve egy hagyományos platformjátéknak tekinthető, Jimnek 10 teljesen eltérő típusú pályán kell végigküzdenie magát. Az első pályán például malacokat kell hurcolásznia, azután meg alagutakat kell fúrnia a fegyverével, megint máshol meg egy gumiágy segítségével kell életeket mentenie. Jim az egyik pályán még szalamandrává is át fog alakulni, vagyis tényleg nincs két egyforma misszió. A játék tervezői, biztos, hogy nem egy atomfizikusi logikával rendelkeztek, elképesztő, hogy mennyi hülyeséget zsúfoltak ebbe a játékba. Elég ha csak Jim hűséges társát, a Zöld Taknyot említem, akit Jim a falakhoz tud ragasztani, s segítségével át tud lendülni egyik helyről a másikra.


Jim mint buzgó bányász.

✪

A konverzióval kapcsolatban csupán egy dolog piszkálta a csőrömet: hogy a játék a feljavított grafikán kívül egy az egyben a MegaDrive verziónak felel meg, sőt az intrót még el is hagyták. Van azért persze nénány jópofa extra dolog, mint amikor hibás kódszó megadásánál Jim elvégzi helyettünk a káromkodást, de hát ezek szinte elhanyagolhatók. Na persze, az is igaz, hogy már a 16 bites verzió is csúcs volt.

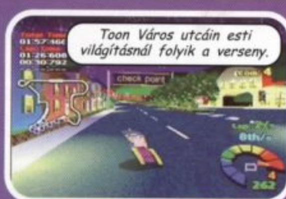
earthworm jim 2	Kiadja: Virgin
PLAYSTATION	
88%	

Motor Toon GRAND PRIX 2

Akik a kezdetektől figyelemmel kísérik a PlayStation pályafutását, még bizonyára emlékeznek a Motor Toon Grand Prix-ra. Egy nagyon aranyos kis autóversenyről van szó, ahol olyan autókat vezethetünk, amik mintha egy Disney rajzfilmből jöttek volna elő, tulajdonképpen maguk a kocsik is életre kelnek. A játék elég jópofa volt, ám amikor megjelent a PAL rendszerű PlayStation, valahogy "elfelejtették" Európában is kiadni. No nem baj, szerencsére a második résznél már nem követték el ugyanazt a hibát.

✪

A játék grafikailag jelentős fejlődésen ment keresztül, sokkal szebben kidolgozott pályákon repeszthetünk, megszámlálhatatlan tereptrágy suhan el mellettünk. A Toon városban például egy kisebb Vidámparkon haladhatunk át, a szellemkastélyban óriási szörnyeket kell kerülgetnünk, Gulliver házában pedig egy hatalmas roulette keréken, vagy egy sakktáblán és még sorolhatnám, hogy mi mindenen kell keresztül hajtanunk. A játék első betöltésekor öt szereplő közül választhatunk, majd öt pályán keresztül kell megnyernünk a bajnokságot, de ezek szerencsére nem a végleges számok. Ahogy megnyerjük a játékot újabb extra dolgok várnak ránk (amiket a Goodies menüpontnál kísérhetünk figyelemmel). Van 3 új karakter, új pályák válnak kiválaszthatóvá, sőt, kisebb aljátékokkal játszhatunk, mint például egy a Torpedó-játékhoz hasonló dologgal.


Toon Város utcáin esti világításnál folyik a verseny.

✪

A Motor Toon 2-vel bármely korosztály könnyen boldogul, a kocsik könnyedén kezelhetők, csupán az éles kanyarokban kell kicsapnunk a kocsi farát. A különböző járgányok persze eltérően viselkednek, így Jean Hercegnő lassú kocsijával például még fékezni sem nagyon kell. Az úton néha dollárjeleken haladhatunk át, ezek pénzt jelentenek, amiken aztán fegyvereket vásárolhatunk. Sajnos azonban az, hogy milyen fegyvert vásárolunk, egy kisebb roulette játékon dől el, tehát ez elég kiszámíthatatlan, így az egésznek végül is nem sok értelme van. Befejezésül pedig még egy pozitívum: két géppel linkelni is lehet a játékot, így egymás ellen is nyomathatunk pár menetet.


Az előttünk haladót talán érdemesebb lenne inkább kikerülni.



motor toon gp 2	Kiadja: Sony
PLAYSTATION	
83%	

AZ EGYIK LEGVÉRESEBB KALANDJÁTÉ


A Harvesterben alkalmazott iskolai nevelés áldozata.

Horror játék PC-re. Ritka mint a fehér holló. Egy kezemen össze tudnám számolni az eddig megjelent PC-s horror anyagokat. Hirtelenjében csak a Phantasmagoria jut eszembe (aminek második része a napokban jelenik meg), mely a cenzúrának sok fejfájást és álmatlan éjszakát okozott véres és olykor különösen kegyetlen részeivel. Hogy most mit szólnak a cenzorok, azt elképzelni sem tudom - ugyanis egy minden elképzelést felülmúló, vértől és agyvelőtől tocsogó, Mortal-Kombat gerincvelő-szaggató részeket megszégyenítő, brutalitást és kegyetlenséget minden egyes pixelében hordozó program született meg PC-re. Az alsó korhatár szigorúan 18 év, amit (némi túlzással ugyan) de elfogadok.


Íme egy Mortal kombatot megszégyenítő jelenet a HARVESTER-ből.


Vajon ki volt ő?

A TÖRTÉNET A KLASSZIKUS HORROR-FILMEK SÉMÁJÁT KÖVETI

Az egész gy kis faluban kezdődik, ahol látszólag béke honol, az emberek nyugodtan élnek, de a néző mégis minden sarokban valami veszélyt érez, az a benyomása, hogy mindenki tud valamiről, amit neki nem mondanak el, és persze mindenki gyanús valamiért. Aztán jönnek az izgalmas, horrorisztikus részek, mely végén a főhős teljesen egyedül marad, az eddig is oly halovány célt végül nem éri el, s elkeseredetten, mindenképp vesztesen kerülhet csak ki a történetből - egyedüli szerencséje, hogy élve. Persze ez is jól felborzolja az ember idegeit, mert milyen dolog az, hogy szegény fiú végig küzdi magát ezer szörnyűségen, s a végén nem nyeri el méltó jutalmát? Egyszóval a játék "horror" minden szempontból (Hangulata körülbelül olyan, mintha elegyítenéd a Twin Peakst egy kis X-aktákkal és ráhúznál az egészre egy horrorisztikus köpönyeget - persze ez csak a saját vélemény).

A PROGRAM EGYÉB SZEMPONTBÓL...

...a mai átlag-kalandjátékoknak felel meg - SVGA-s grafika, VGA-s átvezető filmek, digi sztereó hangok és zenék, point-n-click irányítás - mindez 3 CD-n. Ami érdekesség a játékban, az a harc. Ugyanis jobb egér gombbal harcolni lehet (a tárgylistából szintén a jobb egérgombbal lehet fegyvernek kiválasztani egy cuccot), s erre a játék utolsó harmadában bizony sűrűn szükség lesz. Az opciós képernyőre az ESC lenyomásával léphetsz be, ahol állást menthetsz (save game), tölthetsz (load game), új játékot kezdhetsz (new game), kiléphetsz (quit game) valamint az Options (beállítások) menübe térhetsz be. Itt hangerőt, fényerőt, erőszakot (gore), feliratozást (text) állíthatsz. Aki nem akarja, hogy családja többi tagja lássa a brutális részeket, az a password funkcióval levédheti a program erőszakos részeit a fiatal szemek elől.

AZ ELSŐ NAP

Harvester érdekes falucska. Csak néhány ember él itt, közülük is mindnek van valami mániája. Van, aki megrögzött húsimádó, van aki szúnyogok között éli le az életét, de itt található egy világháborús - láb nélküli - veterán is, aki néhány atomrakétára felügyel. Ám a falucska legnagyobb érdekessége a hatalmas lodge, ami amolyan szabadkőműves-páholynak felel meg, s a falu minden lakójának az álma, hogy bekerüljön. A történet az 50-es évek derekán játszódik, ami magát a főhőst is meglepi - ugyanis reggel, amikor felébred igen hamar rádöbben, hogy amnéziás. Senkire, semmire nem emlékszik. Hát így kezdődik minden.

Először is nyissuk ki a fiókot az szobában, és vegyük magunkhoz a tollat és a negyed dollárost. A nagyszobában vegyük ki az újságot a tartóból, s menjünk ki a ház elé, ahol Jimmy-t, az újsággyűjtő fiút találjuk. A barátság érdekében adjuk oda neki az újságot, s ígérjük meg neki, hogy szerzünk egy új tornacipőt az iskolai szertár kulcsáért cserébe - ahol állítása szerint csúnya dolgokat művel az igazgató és a tanárnő. A térképen első célként jelöljük ki a leégett újságost, s a maradványokból vegyük ki az ásót. Túrjunk az ásóval a hamvakba, s vegyük magunkhoz a megégett szórólapot és a gombot. Most irány a posta,


Itt még teljes a nyugalom, nyoma sincs az erőszaknak.

ahol adjuk át a gombot a postamesternek, aki szörnyen megijed, mivel ez az ő gombja, s nem véletlenül találtuk a hamvak alatt (Válasz: Cut the crap...). Mivel tudatkiesésünkre a választ a lodge-ban sejtjük, ezért szükség lesz egy űrlapra, amivel jelentkezni lehet. Az űrlap épp elfogyott, de a postamester felajánl egy üzletet: lopjuk el a gázpalackot a rendőrség bizonyíték-raktárából, mivel könnyen lebukhat az ujjlenyomata alapján, s cserébe nekünk adja az űrlap eredetijét.

Menjünk el a vegyesboltba, és a negyeddollárosért vegyünk egy sexújságot, amivel irány rendőrség. Adjuk oda a rendőrnek az újságot, aki nagyon megörül és elvonul vele, mi pedig szabadon garázdálkodhatunk: rámoljuk ki a fiókot, majd a kulccsal

HARV

ÍME A BEVEZETŐBEN EMLÍTETT ÁLLÍTÁ







K, AMI VALAHA NAPVILÁGOT LÁTOTT!

nyissuk ki a bizonyíték-raktárt, s bentről csórjuk el a fényképezőgépet, a tornacipőt és a gázpalackot. A gázpalackot vigyük el a postamesternek, aki cseré-ből átadja az űrlapot, amit a tol-lunkkal töltsünk ki, s vigyük el a lodge-ba, s adjuk oda az őrnek.

MÁSODIK NAP

Az újságos procedúrát csináld végig Jimmy-vel, aki a tornacipőért cserébe átadja a kulcsot (aki kíváncsi, az elnézhet a suliba). Menjünk el a lodge-ba, ahol megkapjuk az első feladatod: meg kell karcolni Johnson úr kocsiját. Először menjünk el a Posstdam családhoz, beszélgessünk el a szülőkkel, s látogassuk meg Stephanie-t, akivel néhány nap múlva lesz az esküvőnk... Érdekes módon a lány hasonlóan teljes amnéziában szenved. A fürdőszobából vegyük magadhoz az Ora-Lube-ot és a többi cuccot. Aki szeret kukkolni, az most megteheti - csak a képet kell elfordítani. Nézzünk el a posta elé, és olajozzuk be a csatornakulcsot. Máris leszáll az éj.

Éjjel irány ismét a posta, nyissuk ki a csatornafedelet, másszunk le, s a laza falat bontsuk ki az ásóval. Némi gyaloglás után a garázsban kötünk ki, ahol kapjuk fel a csillagcsavarhúzót az asztalról, s húzzunk egy csíkot az autóra. Vegyük magunkhoz a bútortolót, s távozzunk a lodge-ba, ahol megkapjuk a következő feladatot.

HARMADIK NAP

Az újságos-cirkusszal indítsunk, majd következő utunk az iskolába vezessen, ahol törjük be a tűzjezlőt, s nyomjuk meg. Irány a tűzoltóság, s amíg távol vannak az emberek, lopjuk el a létrát és a baltát. Nézzünk el apánk vágóhídjára, s próbáljunk húst szerezni (dialógusok: family business; meat; Can I have some meat?). A válasz, hogy nekünk is csak apánk engedélyével ad húst Pat. Irány otthonunk, ahol a bútortolóval toljuk el a nagyszobában lévő szekrényt, és kapcsoljuk ki a riasztót. Az udvar felől csavarozzuk le a védőrácsot szüleink szobájának ablakáról, és másszunk be. Adjuk oda a papírt apánknak, aki kitölti, majd vigyük vissza Patnek. Evvel vége is a napnak, s leszáll az éjszaka. Irány a tűzoltóság, ahol adjuk oda a kutyának a húst, tegyük a létrát a nyugati falhoz, s csenjük el a "bolt of cloth"-ot.

NEGYEDIK NAP

Az újságot ma is adjuk oda Jimmy-nek, majd irány a lodge, ahol mutassuk meg az őrnek éjjeli szerzeményünket. Nézzünk ki a temetőbe, vegyük fel a földről a gyufát, majd toljuk arrébb az asztalt. Az ásóval lazítsuk meg a friss sírt, és vegyük magunkhoz a halott lány táskáját. Menjünk el Edna vendéglőjébe, és mutassuk meg eltűnt kistestvére táskáját, s mondjuk el mi történt. Cserébe az információért némi pénz üti a markunkat. Mielőtt elmennénk, vegyük magunkhoz a bal oldali asztalkáról a csavarhúzót. A pénzből vásároljunk be a vegyesboltban (a ragasztószalagot mindenképp vegyük meg). Éjjel nézzünk el a borbélyhoz, ahonnan a díjnyertes cégtáblát kell ellopnunk. Ragszalagozzuk be az ajtót, és törjük be valami nehéz tárggyal. Bent a bal kapcsolóval kapcsoljuk le a riasztót, és a mezei csavarhúzóval szereljük le a táblát.

ÖTÖDIK NAP

A már szokásos újságos cirkuszt végezzük el, majd vigyük el a cégtáblát az őrnek, aki egyúttal elmondja a következő feladatunkat. Nézzünk e a halottkémhez, s az északi ajtón át menjünk be a ravatalozóba, ahol vizsgáljuk meg a hullát, és készítsünk egy fotót a hasáról, amin egy gyanús vágás látható. Keressük meg a halottkémet, mutassuk meg neki a fotót (I've got the goods on you...), amiért cserébe odaadja a ragasztóját. Ezzel leszáll az éj, s nézzünk el Edna vendéglőjébe. A borbélyhoz hasonló módon jussunk be, majd nyissuk ki a gázt, vegyük fel a kuglófformát, ragasztózzuk be, s ragasszuk fel a tűzjelzőre. Gyújtsuk be a gázt a gyufával, majd rohanás... A feladatot teljesítettük.


Drága mamánk nem örül, hogy meglepjük a kedves papával...


Kellemes helyszínek vannak a Lodge-ban.


Szöveg nélkül. Ez még mindig a Lodge.

HATODIK NAP

Újság Jimmy-nek, majd látogassuk meg az őrt. Megtudjuk, Edna a hír hallatán felakasztotta magát, de hát ez már nem a mi hibánk - nyugtatgat az őr. Nézzünk el Stephanie-hoz, de már nem találkozunk vele - ágyában egy véres koponya és egy gerincoszlop hever. Ám az éjjeliszekrényen ott hever az meghívókártya a lodge-ba... A bejutáshoz először a temetőből el kell hozni egy koponyát és gerincoszlopot. Ehhez támasszuk a létrát a kriptának, másszunk fel a tetejére, törjük be az üveget az ásóval, a kutyát tegyük el láb alól, majd vegyük magunkhoz a csontokat a koporsóból. Irány a lodge, adjuk oda az őrnek a meghívót és a csontokat...

Aki a horror részekre kíváncsi, annak azt ajánlom, hogy minden nap nézzen el valamennyi helyszínre - például az iskolába, megnézni az ottani nevelési felfogást, vagy Ednához, a tűzeset után. Igazán csak most, a lodge-ban következnek az véres és brutális részek. A feladatok nem lesznek nehezebbek, mint eddig voltak, de most már keményen harcolni kell. Sok szerencsét... És evés után legalább egy órát várjatok a játékkal!

Szüleink szobája...

Akinek gondot jelente ez után a túlélés vagy a továbbjutás, annak legyen segítségére az alábbi néhány kód:

BRUCE	God mód
NICK	Teljes gyógyulás
MURDERER	Extra fegyver
SON OF SAM	Extra tárgyak
DUSTIN	Ugrás az első szintre
BOSTON STRANGLER	Ugrás a 2. szintre
HELTER SKELTER	Ugrás a 3. szintre

harvester Kiadja: Virgin



486/66
8MB RAM
SVGA,
2xCD,
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Talán az eddig legvéresebb kalandjáték PC-re. Tunkolók előnyben.

77%

S BIZONYÍTÉKAI!



Akadályozd meg a háborút, mielőtt még elkezdődne! - hangzik a szlogen az Electronic Arts legújabb háborús játékához, a Soviet Strike-hoz. A cím már bizonyára sokaknak szöget ütött a fejébe, ezért rögtön el is oszlatok minden kételyt: igen, egy újabb résszel gyarapodott a Desert Strike-kal megkezdett "Strike" sorozat, ám immár 32 bites formátumban.

SOVIET STRIKE

ОСТАНОВИ ВОИНУ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНА НАЧНЕТСЯ



Az anyahajó körül csak úgy rajzanak a helikopterek.

KIHŰL A HIDEG HÁBORÚ?

Az EOA vette a régi brilliáns játékmenetet, és semmihez sem fogható szépségű texture mapped helyszíneket alkotott hozzá. Az Apache helikopterünkkel ezúttal hihetetlen részletességgel megrajzolt völgyekbe repülhetünk be, bejegesedett tavak, vagy épp a hullámzó tenger felett csatázgathatunk. Teljes laktanyákat, hidakat, hatalmas erőműveket, sőt akár egész városokat is rommá lőhetünk, s még egyszer hangsúlyozom: mindez tökéletes 3D-ben zajlik. A harctér ezúttal Oroszország, s mit ne mondjak, ez meg is látszik a terepen. Szibériában például betonutak helyett inkább csak a feltúrt, megfagyott sarat nevezik útnak, viszont laktanyákból és fogolytáborokból nincs hiány. Az alapszituáció hasonló mint az eddigi "Strike"-okban, azaz van egy gonosz konspirátor, Shadowman, akinek gusztusa támadt, hogy visszaállítsa a jó öreg kommunizmust. Sajnos elég sok nukleáris fegyverrel is rendelkezik, valószínű tehát, hogy egy háború kitörése az egész Földet lángokba borítaná. Az ilyen kényes helyzetek elhárítására hozták létre a STRIKE nevű szervezetet, amely világszerte a legképzett ügynökökkel, és a legmodernebb felszereléssel rendelkezik. Ha valahol felforrósodik a helyzet, akkor lépnek ők akcióba. Az ilyen különösen veszélyes helyzetekhez pedig csakis a legjobb embereiket hívják, azaz természetesen minket!


A jelentéseket kisebb videojelenetek formájában kapjuk.


A táborból a sajátjaink integetnek felénk.



Az ellenség nukleáris rakétáinak a tenger mélyén van a legjobb helye.

HAGYOMÁNYOKHOZ HÍVEN

A játékmenet egy az egyben a már megszokott, olyannyira, hogy aki akarja, az a Selecttel át is válthat az üldöző nézetből a hagyományos rögzített nézetre. A gép magasságát ezúttal sem nekünk kell szabályoznunk, az objektumok/emberek felvételénél, vagy a leszállásoknál is csak az adott hely fölé kell pontosan szállnunk. Helikopterünk a már megszokott Hydra és Hellfire rakétákkal meg a golyószóróval rendelkezik, de ezen kívül negyedik fegyverként felszerelhetünk még Sidewinder rakétákat, vagy üzemanyagtartályokat, vagy akár rakéta elhárító törmeléket.

A küldetések talán most még nehezebbek, mint bármelyik eddigi Strikeban, már az első misszió is iszonyúan kemény. Az intelligensen viselkedő ellenséges tankok, rakétaállások, BMP-k, HIND helikopterek csak úgy hemzsegnek a terepen, miközben még arra is kell figyelnünk, nehogy lelőjük a fogva tartott sajátjainkat, köztük különösképp a másodpilótánkat. A másodpilóta most sokkal nagyobb szerepet kapott mint eddig, mindig van valami speciális feladata. (A P-vel jelzett leszállóhelyeken kell kiraknunk.) Az első küldetésnél például zsákmányol egy ellenséges bulldózert, és betör egy fogolytáborba, ahol aztán felderítést folytat.


A bedokkolt tengeralattjárók könnyű prédák...

Ha pauzáljuk a játékot, a hagyományokhoz híven a Multi-Funkcionális Kijelzőhöz jutunk, ahol információt kaphatunk a célpontokról, illetve azok hollétéről. Ez a kijelző is jelentős fejlődésen ment át, az információ alatt ugyanis ezúttal kisebb FM Video tájékoztatókat kell érteni. A térképen azonban nem minden célpont helye van bejelölve, ezúttal is gyakran előfordul, hogy foglyul kell ejteni egy-egy ellenséges tisztet, hogy azoktól kapjunk felvilágosítást. Ha játék közben a képernyő alján villog egy logó, a Starttal a társaink jelentéseit nézhetjük/hallgathatjuk meg, amik szintén gyakran FMV felvételekként peregnek le.

A játék tehát, mint látható, teljes mértékben a hagyományos Strike sorozat sémáját követi, ám abszolút profi, '96-os színvonalon. Hogy mitől vagyok úgy eltelve, arra gondolom némileg magyarázatot adnak a képeink. Háborús játék még soha nem volt ilyen grafikával megáldva. Jellemző a játékra, hogy a tengerparton még civil napfürdőzőket is felfedezhetünk, akiknek ha odapörkölünk, fejvesztve menekülnek. A térképnek szinte minden négyzetcentiméterén történik valami, soha nem fogunk unatkozni. Az ellenség közelségére pedig gyakran csak a hangok figyelmeztetnek. Ha a tenger felett például egy rombolóhoz közelcdünk, hallhatjuk, amint megszólalnak a vészszirénái. Nincs más hátra, ezt a játékot be kell szerezni!


A hidak felrobbantásával elvághatjuk az ellenség útját.

soviet strike — Kiadja: EOA

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBON	A

A Desert, Jungle és Urban trilógia újabb tagja minden eddigi epizódot lepipál.

98%

COMIX CORNER



Hát ezt is megértük. Mármint december robbantgatásoktól és bóderengetegtől terhes hónapját. Nem tudom ki hogy van vele, de én egyre mélyebb gyanakvással szemlélem a Karácsonyi Őrület néven is ismert vidám népi játékot. Az még hagyján, hogy a lelkes árusok mindent elsöprő armadája legalább három héten át megszállás alatt tartja a főbb közlekedési csomópontokat. Még a postaládánkat nap mint nap megtöltő, "fantasztikuscsodásajánlategyenesenamerikából" típusú prospektusokat is bevenné a gyomrom. De hogy mikulásnak öltözött, s az amerikai himnuszt muzsikáló Mikiegeret áruljanak egy aluljáróban?!?!? Hát azért mindennek van határa... És akkor a Notre Dame-i toronyőr kissé fura, minimális irodalmi ismeretekkel rendelkező egyének számára egyenesen horrorisztikus feldolgozását még nem is említettem. Fura időket élünk. Istennek hála a képregények háza táján viszonylagos béke honol, a nagyobb cégek igen taktikusan már piacra dobták új sorozataikat, gyűjteményeiket. Az alábbiakban a maguknak, rokonoknak, ismerősöknek, barátoknak ajándékot kereső balszerencsés olvasóknak adnék néhány tippet.

ANGELA TP

Ha emlékezetem nem csal, az egyik régebbi Comix Cornerben már ódákat zengtem egy bizonyos Image Comics nevezetű cégről és annak legsikeresebb sorozatáról, a Spawnról. Természetesen a Karácsonyi Ajánlóból sem maradhatott ki "hősünk", bár az Angela (mint az címéből is sejthető) központi szereplője nem ő, hanem egy igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező angyal. Rajta kívül találkozhatunk még sárkányokkal, démonokkal, még több angyallal és természetesen Al Simmonsszal, alias Spawnnal is.

A történet mellesleg Neil Gaiman, a híres Sandman sorozat nem kevésbé híres szerzőjének tollából származik, s ez már eleve garancia a minőségre. A grafika még Image mércével mérve is gyönyörű - nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Angela minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb képregénye.

NINE PRINCES IN AMBER ÉS GUNS OF AVALON SOROZAT

A fantasy műfaj szerelmesei alighanem már találkoztak Roger Zelazny, az Amber-ciklus szerzőjének nevével. Magyar nyelven sajnos csak a sorozat első kötete jelent meg még valamikor az ősidőkben, úgyhogy jelen pillanatban legfeljebb képregény formában lehet Amber-könyvekhez jutni. Ez mondjuk már alapból nem rossz ajánlólevél, mivel ezek a történetek a fantasy irodalom klasszikusai közé tartoznak. Ezidáig hat vaskos füzet jelent meg, ezek az első két könyv történéseit dolgozzák fel. Az Amber könyvekből megismert világ amúgy oly összetett és egyedi, hogy aligha lehetne pár mondatban összefoglalni. Ha egy szóval kéne minősíteni: eredeti. Roppant eredeti...

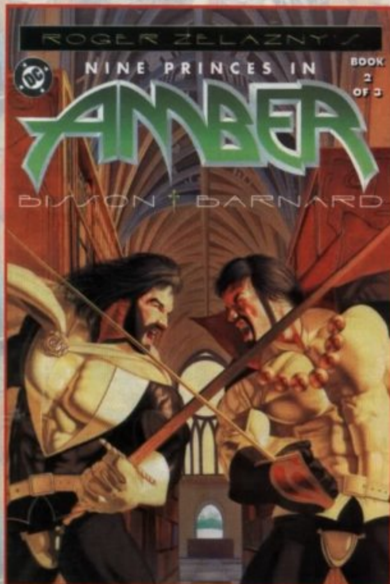
A belbecs tehát minden dícséretet megérdemel, s a külcsínre se nagyon panaszkodhatunk. Az első három füzet végig festett, ezekről tényleg csak elismerőleg lehet nyilatkozni. A folytatásokban sajnos már nem fordítottak ekkora figyelmet a grafikai kivitelezésre, bár a Guns of Avalon még így is messze kiemelkedik az átlagos képregények közül.

ALIENS/PREDATOR: THE DEADLIEST OF SPECIES TP

A végére hagytam a legnagyobb durranást: egy vadonatúj Aliens/Predator gyűjteményt. Maga a történet mondjuk nem teljesen új, mivel füzetben már jó ideje megjelent, s Angliában már gyűjteményes formában is kiadták egyszer. Mindenesetre most újra megjelent ez a gigászi történet, ezúttal egyetlen kötetben. Jómagam ilyen vastag képregényt még soha az életben nem láttam, s van egy olyan sejtésem, hogy jó ideig nem is fogok. Maga a történet Caryn Delacroix, egy hatalmas vállalat vezetőjének az ágyasa körül bonyolódik. "Bonyolódik" a szó szoros értelmében, mivel minden rejtélyre csak a kötet legvégén derül fény, s a történet menetében jónéhány olyan csavart találunk, amivel az írók ugyancsak megizzadhattak. A rendkívül jól megírt történethez természetesen profi rajzolás és színezés társul, úgyhogy bátran ajánlhatom mindenkinek e vaskos kötetet meglehetősen borsos ára ellenére is.

Zárszóként csak annyit, hogy minden olvasónknak Kellemes Karácsonyt és Még Kellemesebb Szilveszteri Bulikat kívánok.

T.J.









Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound



CD DRIVE-OK:
- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)



CD ÍRÁS
800,- + ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

Decemberben szombaton és vasárnap is nyitva 10-13 óráig!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	3.200,-
2 x 100 W aktív hangfal + táp	3.200,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	18.800,-
14400 Fax Modem kártya	7.300,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-
Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
8x-os sebességű CD drive	15.600,-
12 db-os CD pack (game + util.)	4.160,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	28.400,-
8 Mb/32 Mb/70 nS RAM module	5.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready COMPUTERS

Kérd részletes árlistánkat üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

PENTIUM KOMPLETT(!) KONFIGURÁCIÓ
5k86-100 — 117.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 630 MB
1MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g bill.
PENTIUM 133 — 153.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 1.7 GB
1 MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g bill.

Pent. Int. Trit.II VX 256k alapl.	14.890 Ft
Pent. Int. Trit.II HX 256k alapl.	16.950 Ft
630 MB Seagate HDD	20.270 Ft
1.3 /1.7 GB Q. HDD	28.82/32770 Ft
OEM SB 16/32	9.990/20.330 Ft
Pert. 133 / 166 CPU	32.000/47.500 Ft
Acer 8x CD ROM	15.910 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Megunt STAR WARS figuráidat, kiegészítőidet vadonatúj MegaDrive-ra vagy SNES-re, illetve játékokra cserélnénk. Érdeklődni 9-14 óráig a 1295-303-as telefonszámon lehet.

Gyűjteményem számára
vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK KEDVEZMÉNYES ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.

TÖBBEZER CD-ROM KÖZÜL VÁLOGATHAT BOLTJAINKBAN, AHOL RENDKÍVÜLI KARÁCSONYI ÁRKEDVEZMÉNYEKKEL VÁRJUK MINDEN KEDVES VÁSÁRLÓNKAT!





FORMA1 GP 2
+ VAGY
SCREAMER 2

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat. Kendvenc CD-ROM lemezeit rendelje meg telefonon.

Tel.: 268-0885



1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6.
Tel.: 322-3817
e-mail: automex@mail.datanet.hu
www.automex.com

AUTOMEX





UFF! Én beszélek!

Martin, a nagy visszatérő

A régi hűséges olvasók közül néhánynak talán feltűnt, hogy egy jó ideje nem jelent meg tőlem egy betű sem az újság hasábjain. Akik csak nemrég adták le a voksukat mellettünk, azoknak bemutatkoznék: Martin vagyok, jópár évig a lap tesztelői gárdájába tartoztam. Megijedni nem kell: továbbra sem fogom elrabolni a lehetőséget a többiek elől, el történt valami, ami miatt kiudvaroltam egy oldalt a főszerkesztőtől. A teljesség kedvéért az elején kezdem...

Szinte minden héten benézek a szerkesztőségbe, de csak minden különösebb cél nélkül. Leülök Zolee aszatalához, feltúrok mindent, elmélkedem egy kicsit, aztán odébbállok. Egy dolgot azonban mindig megteszek: elolvasom az olvasók leveleit. Az utóbbi időben érdekes dolgot vettem észre - többeknek van kifogása a lapban megjelent leírások tartalmával. Precíz indoklás nélkül egyszerűen csak annyit vakkantanak oda, hogy a tesztek nem jók. Fogtam magam, elővettem a frissebb számokat és A-tól Z-ig elolvastam őket. Bevallom, nem lettem okosabb, hiszen maximum a kollégák stílusát lehetne kritizálni, de ez teljesen normális - nincs olyan cikk, amely mindenkinek tetszik. Megkísérlem tehát, hogy egy kicsit a védelmükre keljek és egy rövid magyarázatot adjak közre (csak azért bátorkodom ezt tenni, mert úgy érzem, hogy komoly múltam van a számítógépes és videojátékokkal kapcsolatban).

1 - Még aktív tesztelő korombban számtalan leírást készítettem. Irtóztam attól, amikor két ugyanolyan stílusú programról kellett cikket gyártani, ezért mindig igyekeztem a lehető legváltozatosabb módon fogalmazni. Csináltam "vedd fel-használd ott" forma száraz tesztet, regényszerűt, élő közvetítést, elbeszélést, komolyat, poénosat, szakszerűt, lazát, mesét, talán csak versben nem beszéltem el egy játékot sem (a fentieket példákkal is tudom igazolni, nézzétek csak meg az évekkel ezelőtti számokat), de 5 év után rájöttem: NINCS ÚJ A NAP ALATT, nem születik minden hónapban egy ZAK McCRACKEN, ezért KÉPTELENSÉG minden újdonságról úgy írni, mintha az lenne a világ nyolcadik csodája.

2 - Ez a lap közel 15 ezer embernek készül. Képzeljétek el, hogy kiálltok 15 ezer várakozó egyén elé és azt mondjátok, hogy a szakáll a menő. Tuti, hogy 6 ezer a bajusz mellett fog tüntetni, 6 ezer a borotválkozás mellett és csak 3 ezer áll majd a pártotokra. Szinte LEHETETLEN olyan stílusban írni, hogy az a nagytöbbségnek jó legyen.

3 - Az egyértelműen kiderül a leveleitekből, hogy minél több játékról akartok olvasni. ELKÉPESZTŐEN nehéz (szinte lehetetlen) megtalálni a helyes arányt a PC-konzol gépek között. Ha minden játékról anynyit közölnénk, amelyit a tesztelők TUDNÁNAK és SZERETNÉNEK írni, akkor az 576 lexikon vastagságú lenne, lexikon áron.

4 - Manapság egy átlag kalandjátékban körülbelül (most a hasamra ütök) 50 logikai, ügyeségi, mittudomén buktató van. Ezek közül 40-re minden különösebb erőfeszítés nélkül rá lehet jönni (van nálam egy csont, az egyetlen lehetséges továbbjutási ponton áll egy kutya, vajh` mit kell csinálni?). Mondjuk 10 olyan eset van, ahol komolyan el lehet akadni és talán 2 olyan, amire UTÓLAG azt mondom, hogy ez bitang nagy ötlet volt, ökör voltam, hogy nem jöttem rá. Namost akkor mind az 50-ről írjak egy regényt? Akkor azt mondjátok, hogy SZÁJBARÁGÓS a leírás, nem beszélve arról, hogy három hónapig folytatólagosan közöltük le. Beszéljek csak a 10, általam nehezebbnek ítéltről? Akkor Gipsz Jakab rögtön ír egy porig alázó hangú levélkét, hogy Ő bizony egész máshol akadt el. Írjak csak a kezelésről? Az benne van a gépkönyvben is. Írjak hozzá szívből szóló sztorit, hogy nekem mennyire tetszik? Az kit érdekel, hiszen csak magámvélemény. Ezért egy optimális PC-s leírás általában 2 oldal és ebbe MINDENT bele kell sűríteni.

5 - Tudomásul kell venni, hogy a KALÓZKODÓS-MÁSOLGATÓS időszaknak VÉGE. MINDEN játékot meg lehet vásárolni és az 576 KByte azért van (más lapoknál TALÁN más az alapbeállítottság, de itt EZ), hogy SEGÍTSEN a VÁSÁRLÁSBAN. NEM azért vagyunk, hogy nyomtatásban leközöljük a programok használati utasítását, mégkevésbbé kódtáblázatát azoknak, akik nem eredeti játékokat használnak. Sajnos ez van. Még az imádott NYUGATON sem vesznek meg az emberek minden játékot, csak azokat, amelyeket az ottani magazinok jónak ítélnek és TÖBBET FOGLALKOZNAK vele. Minden másról csak egy nyúlfarknyit írnak, aki bátor, az próbálkozhat azokkal is. Ami pedig a legfontosabb: LEÍRÁST csak és KIZÁRÓLAG havonta 1-2 játékról közölnek (ehhez képest mi jobb arányt tudhatunk magunkénak). Persze, pár évvel ezelőtt mindenkinek minden játéka meg volt, minden újítás "korszakalkotónak" számított lehetett orrba-szájba nyomatni a végét nem érő teszteket.

6 - Újságíróink nagyon szeretnék, ha KONKRÉT megfogalmazásokat alkalmaznátok, hogy kinél milyen hiányosságokat véltek felfedezni. Mégjobb lenne, ha egy adott cikkre vonatkozóan tennétek azokat pl.: a ZORRO leírás szerintem hiányos, száraz, idétlen, pontatlan, túl komoly, stb. Így komolyabb esséllyel lehetne a hibákat korrigálni és VÁLTOZTATNI a stíluson.

7 - A végére hagytam a legkényesebb témát. Sajnos nem minden hónapban írnak nekünk olyan kellemes emberek, mint pl. Gusz-T bátyó vagy Rattleshakin` Daddy. Égnek áll a hátamon a toll az olyan emberektől, akik név és cím nélkül fröcsögnek ránk, minden egyes oldalt kritizálva, hogy az újság (az EGÉSZ újság) azért SZ*R, mert a SARTURNOT (így írta le a tündér) is méltatjuk (hidd el apa, hogy a SATURN is, a PSX is meg a 200-as Pentium PC is egy nagy SZ*R egy idő elteltével, az igazi az lenne, ha Kaliforniában ülnék egy medence partján Pamela Andersonnal és ezt tényleg hidd el nekem). Ja, meg azért is, mert a rövid ismertetőknél sok a kép - hát az isten szerelmére, mi újat írjon szegény Vári Zoli arról a vektorgrafikás verekedős játékról, melyhez 6 hasonló van éppen a piacon és csak annyiban különböznek, hogy más a grafikájuk? Drága gyermek, a bélyeg árát legközelebb inkább add oda egy koldusnak, akkor legalább valami hasznosat teszel. De tudod mit? Írjál még sok ilyen levelet, mert én szívesen elolvasom őket unalmas óráimban. Különben nem haragszom rád.

Remélem, hogy soraim értő agyakra találnak és továbbra is írni fognak azok, akik észrevételeikkel támogatni kívánják a lapot.

MARTIN

CRASH BANDICOOT

A Sony PlayStationnek mindeddig nem volt egyetlen igazi hőse sem, akit kizárólagosan a magáénak mondhatott, ám ez most gyökeresen megváltozott. Ahogy a Nintendonak ott van ugyebár Mario és Donkey Kong, a segás tábornak pedig Sonic, úgy most már a PlayStation tulajdonosoknak is van kivel dicsekednie. Megérkezett, sőt berobbant a köztudatba Crash Bandicoot. Hogy mi is magyarul az a bandicoot, azt én most meg nem mondom, mindenesetre egy Ausztráliában honos kis hosszú orrú erszényes állatról van szó. Nos egy őrült tudós, Dr. Neo Cortex - aki egy engedelmes hadsereget kíván létrehozni világuralomra törő terveihez - pont ezt a fajt nézte ki legújabb kísérleteihez. Egy bandicoot azonban nem tűrheti, hogy kísérleti nyúlnak nézzék, így hősünk megszökik, és a tengerbe veti magát. Sajnos azonban a menekülés nem ilyen egyszerű, hiszen a Doki fogva tartja Crash barátnőjét is, Tawnát!

Hősünket a doktor egyik szigetén veti ki a tenger, s a partról indulva összesen 32 szinten kell keresztüljutnia, hogy kiszabadítsa Tawnát. A játék valami elképesztő grafikával rendelkezik. Minden teljesen rajzfilmszerű, hősünk például leginkább a Kengyelfutó Gyalogkakukk Prérifarkasához hasonlítható, de az ellenséges majmok és egyéb kreatúrák sem akármilyen formák. Óriási színkavalkád van minden egyes pályán, s mindezt az egészet 3D-ben kell elképzelni. Rajzfilm 3D-ben!


Dr. Cortex még nem adta fel. Küldjük neki vissza a zöld villámjait.


Ugye mondtam, hogy haláli pofa ez a Bandi...


Hősünk bájos barátnőjénél állást menthetünk.

A 3D viszont a Crash Bandicoot esetében mégsem jelent teljes 3D-s mozgásszabadságot. A játékmenet inkább a régi, 2D-s platformjátékok sémáját követi, tehát nem lehet össze-vissza mászkálni, mint a Mario 64-ben. Van ugyan néhány pálya, ahol a létező összes irányba kell majd mennünk de inkább az a jellemző, hogy 2D-ben, oldalra és le-fel scrollozódik a pálya, vagy pedig befelé, illetve kifelé kell futnunk a képernyőn. Ez utóbbira példa, amikor Indiana Jones-hoz hasonlóan egy hatalmas szikla gurul hősünk mögött, és mi csak az utolsó pillanatban láthatjuk meg a magunk előtt lévő akadályokat.

A játék készítői újdonságok kiagyalásával nem nagyon strapálták magukat, mégis - a rengeteg összelopott ötletet ezzel a különös 3D-vel ötvözve - sikerült valami teljesen egyedit alkotniuk. Aki például már játszott a Donkey Konggal vagy a Super Marioval, annak kísértetiesen ismerős lesz a játék. Kezdődik az egész azzal, hogy ugyanúgy szigeteket kell bejárnunk, aztán jönnek a bónuszokat rejtő ládák, a húsevő növények, vagy a teknősök, akik behúzódnak a páncéljukba, amint rájuk ugrunk - ezeket mind mintha láttuk volna már valahol. Ahogy tovább haladunk, a hasonlóság még elképesztőbb. Vannak például átlátszó ládák, amiket a felkiáltójeles blokkokkal tudunk bekapcsolni. A pályák bizonyos részeinél pedig ott várnak ránk a "C" feliratú ládák, amik az ellenőrzési pontokat jelzik. Le sem tagadhatnák, hogy honnan vették az ötleteket, igaz persze, hogy a tökéletesnél nehéz jobbat kitalálni. Hősünk a Mario óta jól bevált ráugrásos módszerrel tudja az ellenfeleket likvidálni, vagy a ládákat széttörni, de ezen kívül Tazhoz hasonlóan be is tud pörögni. A ládákból legtöbbször almák esnek ki, ezeket Crash befalja, s minden századik után egy élettel gazdagodik. A külön megjelölt ládákból életeket vehetünk fel, illetve maszkot, ami valójában pajzsként funkcionál. Találhatunk még a ládákban a Dokit vagy Tawnát ábrázoló ikonokat, ezekből hármat összeszedve bónuszpályákra is juthatunk. A dokinál újabb pályákra vezető kulcsokat szerezhetünk, Tawnánál pedig állást mentehetünk.

FURA NÉV, FURCSA JÁTÉK!


Az egyik főnök, a hájtömeg Papu Papu a furkósbotjával hadonászik.


Mint Indiana Jonesnak, Crashnek is néha fel kell kötnie a nyúlcipőt.

A Crash Bandicoot a nehézségét tekintve is a Mario/Donkey Kong kategóriába sorolható. Egy gyakorlott játékos sem játssza végig 2-3 napnál hamarabb, s ezt is úgy kell érteni, ha csak végigrohanunk rajta. Itt is vannak ugyanis bónusz cuccok. Minden pályán egy-egy drágakövet találhatunk, amiből ha mindet begyűjtjük, egy extra megnyerést láthatunk. Ezek megszerzése viszont minden eddigi platformjátéknál nehezebb, pusztán "csak" annyi a feladatunk, hogy egy-egy pályát egy élettel vigyük végig, és az összes ládát széttörjük. Hogy azonban ne legyen túl könnyű a dolgunk, még csavartak egyet a dolgon: a fehér drágaköveken kívül van öt darab színes is, amelyeket felvéve drágakövekből álló platformokat kapcsolhatunk be. Hogy érthető legyen, szemléltetem egy példával. Ahhoz, hogy a második, azaz a Jungle Rollers szinten megszerezzük a fehér drágakövet, előbb be kell kapcsolnunk a zöld köveket, amelyeken felmászva még újabb ládákat találhatunk. A Zöld Követ viszont csak a jóval később, a Lost City pályát hibátlanul teljesítve kapjuk meg.


A guruló köveknél csak a jó időzítés a fontos.

A játék tehát nem egy eredeti ötlet, de annyira jó, hogy ezt nem is lehet a szemére vetni. A karakterek egytől-egyig haláli pofák, hősünk grimaszolásait egyszerűen látni kell. A rajzfilmszerű hatás pedig nem csak a grafikának köszönhető, hanem azoknak az igazi hamisítatlan hangeffekteknek, amilyeneket csak a Gyalogkakukkban meg a hasonló rajzfilmekben hallhatunk. Az afrikai stílusú zenéknél pedig azt hittem berosálok, amikor egy bantu harci kiáltást is megeresztettek. Tudom, hogy sokszor írtam már, hogy ezt meg azt az anyagot mindenképp be kell szerezni, de aki ezt a játékot nem veszi meg, az nem csak a legjobb PlayStation platformjátékról marad le, hanem a legjobb 32 bites mászkálós játékról is. Elég annyi, hogy a Crash Bandicoot csakis a Mario 64-gyel említhető egy lapon.


Crash rodeózni készül egy vaddisznó hátán.

crash bandiccoot	Kiadja: Sony
PLAYSTATION	
96%	

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KERES

Akár 10.000 Ft-ért is megvenném Simon the Sorcerer-t Amiga CD 32-re! Érd.: Pörnye Krisztián Tel.: 290-31-60

AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga500 (1 MB) + Scart kábel + 1 mouse + lemeztartók + 400 lemez szuper programokkal 39.000Ft-ért. Telefon: 204-9826

C64 KERES

C64-re keresem a Toy Bizarre-t és egyéb prg-kat, küldjetek listát, segítsetek. Cím: Bucsek Attila 2400 Dunaújváros, Gagarin tér 19. fsz.3. Lemezes érdekel!

PC KÍNÁL

Need for Speed, Need for Speed, Need for Speed, Dig és Dark F. eladó hihetetlen olcsón. Hívjál most, nehogy elvigyék az orrod elől! Tel.: 22/302-540 Gábor

FIFA 95 és NHL 96-os CD-ket kedvező áron eladom. Telefon: 06-20-384-008

Eladó 486 DX4/120 VESA alaplappal + TSENG ET 32P videóvezérlő, 16 MB RAM, 1.2 és 1.44 floppy 420 HDD, 2x CD-ROM mini torony. Ár: 68000 Ft. Tel.: 342-89-67

5X86-160 Mhz + 8 MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA + 2xCD-ROM + 1.44 FDD + 512 KB VGA Sound Blaster 2+G-Force joy + egér +2 db játék CD + hangfal. Ár: 119.900.- Tel.: 06-22-319474 (Szabó Barnabás), csak egyben! (délután)

Eladó Earthsiege 2 eredeti CD-n. Tel.: 276-6760 (19 óra után). Ára: 7000 Ft

PC CSERE

Elcserélném Myst CD-s játékomat német kézikönyvvel más CD-s stratégia játékra. Tel.: (22) 311-830 Székesfehérvár Érd.: 16-20h között

EGYÉB KERES

Keresem Sony PSX-re a Destruction Derby-t vagy a Loaded-et. Telefon: 93/317-287 (18 óra után)

Keresek használt, régi PSX-et megvételre. PAL vagy NTSC rendszerű. Érd.: 66-455209 hétvégeken. Takács Péter

EGYÉB KÍNÁL

SMD II + 3 joy + 15 játék, valamint 9 db GameBoy játék (pl. MK3, Jungle Book, stb.) és egy Super GB olcsón eladók. T.: 06 60 342 108

Eladó: PS-X + demo CD-k + memória kártya + játékok. Pl: Rayman, Crash, MK 3, Tekken 2, stb. Csere is érdekel! Érd.: 06-34/382-954 du. 16 h után.

Eladnám SEGA Megadrive gépemet kazettákkal. Levélcím: Kárász Ferenc 8960 Lenti, Deák Ferenc út 31. Telefon: 06 92 352 914

Eladó: SNES + Mortal K.3 + Captain Commando + 2 joy. Ára: 32e. ill. C64 + floppy drive + 2 joy + 130 lemez tele játékokkal. Ára: 20e. Tel.: 1422-405

Eladó: SMD II. + 3 joy (az egyik 6 gombos) + 1 játék: Bio H.B. Irányár: 15000 Ft egyben. Külön játékok: MK II. 6000 Ft, Virtual R. 6500 Ft, Maximum Carnage 5000 Ft, LHX A.C. 4000 Ft. Érd.: Kovács Gábor 8646 Balatonfenyves, Fenyvesi út 198. Tel.: 85/362-643

Eladó SMD-ra: Mega Games 3 - 8000 Ft, Primal Rage 10000 Ft, Batman R. 6000Ft, Indiana J.3. - 6000 Ft, Dragons Fury 6000 Ft, Spot Goes to H. 10000 Ft, és Mk3 10000 Ft. Érd.: 06-87/444-049 Alkudni lehet!

SEGA MS2 + 3 játék (Cool Spot, Sonic, Alex K.) 7000 Ft, SNES + 6 játék (Mario A.S., SMW, Animaniacs, Dragon S.L., DKC 2, SSF 2) 45000 Ft. Demeter János 06 (44) 311605 (18 - 21 h-ig)

SNES Universal adapterrel, 2 paddal, 3 játékkal: NBA JAM T. E., Earthworm Jim, Int. Sup. Soccer eladó. (az egyik pad turbo) Tel.: 06/23-368-160. Irányár: 34000 Ft.

Eladó SEGA MD + 2 joy (az egyik 6 gombos) + 2 játék: MK3, Rise of the Robots. Ár: 20000Ft. Érd.: 06-36-354-353 Szabó István, Bélapátfalva

Eladó SMD 2 joy, 6 db játék (MK, Earthworm Jim stb.) Ár megegyezés szerint. Érd.: 06/52/366-782 hétköznap 16 óra után

Eladó: Marioland 1-2-3, Kirby's Dreamland, Donkey Kong, Duck Tales, Hudson Hawk, T2, Nemesis2, Battletoads, Mickey játékok GameBoy-ra. Tel.: 306-8347

GameBoy-osok figyelem! Eladók ezek a kazetták: MK3, Choplifter3, Super Mario 2 3500/db, Super Mario1 2500, Tetris 1000. Alkudni lehet. Érdeklődni: 06-42-263-668

SEGA Megadrive + 2 db control pad + 3 db játék külön v. egyben eladó. Ára: 30000 Ft (min. 25e Ft) Érd.lehet: 32/440-658

Jó állapotban lévő 2 joystickos Super Nintendo eladó öt programmal. Irányár: 42000 Ft. Tel.: 2000-514

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok: S.Mario, Mask (amerikai), DK. Country2. Érdeklődni: Tel.: 06-27-343621 este 17h-tól

Eladó egy jó állapotban lévő SMD2 + 2 joy + Mortal Kombat2 + Sonic2 + Sunsetriders (cowboy). Tel.: 351-3509 20-22h-ig hétfőtől-péntekig. Irányár: 20000 Ft, alkudni lehet!

Sony CFS-DW 38 LEE kétkazettás rádiómagnó gyári csomagolásban, garanciával, magyar nyelvű leírással áron alul 24.990 Ft-ért eladó! Folk Péter Tel.: 200-67-64/2.

Panasonic KX-P1121 24 tűs mátrixnyomtató gyári csomagolásban, tartozékokkal, magyar nyelvű leírással 24.990 Ft-ért eladó! Folk Péter Tel.: 200-67-64/2.

Eladó olcsón SEGA MDII, 2 db joy, 3 db játék: Dragon, Psycho Pinball, Lethal Enforcers II. Tel.: 78/417-167 Varga Gyula

Eladó Sony PSX + MK3 + demo CD. Ára: 50000 Ft. Ugyanitt eladó egy SNES + 2 joy + MK2. Ára: 19.900 Ft. Cím: 5430 Tiszaföldvár, Körösi út 8. Gugolya Róbert

Eladó SEGA Master System2 + control pad + Alex Kid + Sonic + Mortal: 10000 Ft. Fekete Krisztián Jászapáti, Kálmán u. 23.

SEGA MEGA CD II + Megadrive II. alapgép kifogástalan, újszerű állapotban 25.000 Ft-ért eladó, 3 CD-vel, cartridge-dzsal. Kb. 10-szer volt használva! T: 2-800-807

Eladó 32x 4 db játékkal: Doom, MK2, Motocross, Knuckles. Ár: 32.000 Ft. Érd.: este Tel.: 06-28-453-465

GB csere. Kell: Pinball Fantasies, MK3. Van: Alien3, Kirby's Dreamland. Más is érdekel! Bartkó Zoltán 3762 Szögliget, Rákóczi 21. Sürgős! Jó még: Race Days.

Klubkártya akciónk véget ért. Folyamatosan dolgozunk új előfizetési konstrukciókon. Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,–
fél évre: 1.650,–
egy évre: 3.200,–

Megrendeléseiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint változnak:

Magánszemélyeknek:
20 szóig 500,– Ft (áfával)
minden további szó 20,– Ft
(a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek:
20 szóig 1000,– Ft (áfával)
minden további szó 40,– Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

Tegye fel a kezét az, aki már volt szerelmes! Az óvodai szerelmek (óvónéni, copfos Panni, szeplős Jancsi) is számítanak! Ugye, hogy mindnyájan éreztünk azt az átható, velőig hatoló bizsergést, amit akkor érzünk, ha felbukkan a kiszemelt "áldozat", ha a közelünkbe ér, ha halljuk ahogy lélegzik, melléállva belátunk az UNICEF-es pólóján és megpillantjuk azt, amit előttünk még senki emberfia (egy bazinagy anyajegyet a hónaljában). Néhány kedves szóval, Túrórudival, Magnummal (ahogy nyaltad, egyből megkívántam...) aztán gyorsan le lehet venni a kisasszonyt/úrfit a lábáról, aztán jöhet az ereszdelahajamat. Nos, tartozom egy vallomással: nekem is van egy fiatalkori szerelmem, akit már vagy 6 éve naponta a kezembe veszek, forgatok, itt-ott belenézek (köhh...), de ha rossz kedvemben talál, akkor falhoz vágom, kitépem a belsejét, megkopasztom, ízekre szedem. Három és fél éve aztán feleségül vettem és ettől egyszerre kivirágzott, megszínesedett az egyénisége, nyitottá vált a külvilág érdekesebb dolgai iránt, szárnyra kapott. Gyönyörű szép időszakot töltöttünk el egymással. Aztán most itt állok és életem egyik legnagyobb döntését meghozva arra az elhatározásra jutottam, hogy karrierje csúcsán elválok tőle. Hogy miért? Az alábbiakban megpróbálok arra is fényt deríteni. Ja, akinek nem esett volna le a tantusz, annak elárulom, hogy a Hölgy neve: 576 Kbyte Magazin.

Szóval itthagyom az Édest, elválnak útjaink, átadom a helyem a kanosabb ifjúságnak. Pedig mennyi szépet láttunk/hallottunk/tapasztaltunk meg együtt. Amikor először megláttam, egyből beleestem, még a nevet is én aggattam rá. Pedig milyen kis csúnyácska volt annakidején. Oldalanként 1-1 fekete-fehér kép, ifjú titán grafikusok skiccei, mint illusztrációk, füstölgő vonat az Érkezési Oldal fejlécében, Cracked by Ikari az egyik C64-es játék fotóján, meg ilyenek. Nekem és a Hölgy többi csodálójának persze ő volt a legszebb, a legcsinosabb, a legbögyösebb és legokosabb. Amikor megérkezett a nyomdából, egymás kezéből kapkodtuk ki, hogy először bódulhassunk el festékbűzzel és papírszaggal kevert "parfümjének" illatától, hogy viszontláthassuk benne önmagunkat az idétlen cikkeink által. Már akkor több mint 10.000 rajongó nője volt ő, de egyre több palit szerzett maga köré és mára átlépte a 16 ezres határt is. Aztán váratlanul kiválasztott engem magának, megesküdtünk, és én mint hű vazallusa szolgáltam minden porcikámmal. Meg sem kottyantak az olyan tréfák, mint éjszakai nyomdába menés, hajnali szövegtördelés, vagy kiállítási standszerelés három óra alatt. Tudjátok, a szerelem vak.

○

Aztán meg ott voltak az olvasói levelek. Imádtam olvasni őket, mert mindegyik más-más világ, más kultúra, különböző intelligenciaszintek fokmérője volt. Érdektelen, hogy a fővárosból, vagy egy porfészekből érkeztek, igazi életképek, életjelek voltak. Sok barátot, lélektársat és rengeteg tapasztalatot szereztem általuk. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy utoljára üdvözöljem Bukta Beát, Gusz-T bátyót, Rattle Shakin' Daddy-t, Molnár Ferencet, Astronaut kollégát, és azt a lökött srácot, aki Sir River kiagyalója volt, aki állandóan újabb és újabb E-mail címre költözött, és aki mindig tudományos számolásokkal alátámasztott kritikákkal bombázott (remélem magára ismer, mert a becses álnevét egyszerűen elfelejtettem). De félre az érzelgősséggel. A Csevegő beindítása is azt a célt szolgálta, hogy ne csak én részesüljek e kegyből, hogy különböző érdeklődésű és véleménnyel bíró egyént megismerek, hanem az egész olvasótábor okuljon mások hibáiból, vagy tanuljon mások erényeiből. Gyakran ütköztek a vélemények, sokat civódtak az olvasók egymással (meg velem), de száz szónak is egy a vége: mindenki élvezte ezt a macska-egér harcot. Emlékeztek még Sir Riverre, a kitalált verslovagra, aki halálmegvető bátorsággal szállt szembe az újságossal a legfrissebb 576-ért, vagy arra a kissrácra, aki a kvarcjátékát akarta egy kis barkácsolással GameBoyra átalakítani? Vagy arra, amikor valaki poénból kért egy C64-et, erre azt válaszoltam, hogy a C64-eket már elajándékoztuk, de Amigánk még van raktáron egy-két darab fölösben: legalább 20-an jelentkeztek, hogy ők szívesörömest átvennének egy grátisz Amigát. Majdnem lehidaltam megrökönyödésemben, hogy mennyi naív ember van széles e hazában. Az igazi téma azonban mindig is a múlt felidézése volt: régen bezzeg, akkoriban persze, mamár meg... Mivel minden jobb sztorit elsütöttem





csevegő

már, erre nem is térek ki bővebben - jó volt és kész. Viszont a londoni túrák tényleg lazák voltak. Martinnal oltogattuk a hirtelenszőke csajokat (ő oltott, én meg a háttérben csápoltam), pillanatok alatt szétziláltuk a rendet a Forbidden Planetben (a képregénygyűjtők Mekkájában), bezúztunk arcba néhány pint sört, aztán tente. A kiállításon ő folytatta az oltogatást a bombázó manökenekkel, én meg húztam az igát reggeltől estig és gyűjtöttem az infót a következő szám Híreihez.



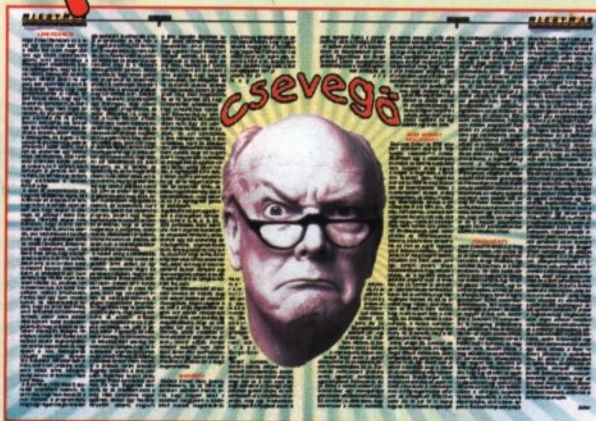
✪

Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapok és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdték lekötni a figyelmemet és energiáimat. Tudjátok, papás-mamás, család, lakás, gürcölés. A felhőtlen szórakozás katonás munkafolyamattá, mindennapos taposómalommá, kötelességgé merevedett. Sok barátom, ismerősöm irigyelte tőlem a munkámat, mivel ők csak az látják, hogy játszadozással telik el egy nap a szerkesztőségben, jókat bulizunk, ökörködünk, meg "dúmozunk" és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hűdejó kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sirat valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most mégis meg kell tennem. 2-3 éve annyiban volt más a helyzet, hogy nem volt ennyire felpörögve az élet. Több idő volt a dolgokra, alaposabban el lehetett mélyülni a játékok hangulatában. Most mindenről kell írni, ha kedves nekünk, ha nem. Higgyétek el nekem, hogy legszívesebben négy játékról írnánk 8 oldalt szánva mindegyikre, hogy ne kelljen sűríteni, s hogy igazi hangulatú leírásokat sikerüljön kanyarítani róluk. De hát versenyben vagyunk az idővel, a konkurenciával, az oldalszámmal és az árral: mint mindenki, mi is kardélen táncolunk, nehogy valamit elpuskázzunk és egy apró hiba miatt odavész 2-300 olvasónk. Minden lap ezzel a pallossal a feje fölött lavírozik és várja a Messiást (azaz azt, hogy a konkurencia feje a porba hulljon). Túl sok az eszkimó és kevés a fóka - itt van a kutya eltemetve.

✪

Az utódom, legalábbis a dolgok mai állása szerint, egy régi haver lesz, aki az egyik legöregebb motoros a szakmában. Ő találta fel a levelezést, ő hígította először a sivatag száraz homokját humorral a leírásokban, az egész hazai számítástechnikai lapkiadás bábája. Személyében megtaláltam azt az illetőt, aki a legalkalmasabb arra, hogy a lap hagyományait továbbvigye, kiegészítve a lényéből fakadó találékonysággal és hévvel, ami talán új lendületet ad annak a lapnak, aminek mindig is őrzök egy csücsköt a szívemben: az 576 Kbyte-nak.

Zolee

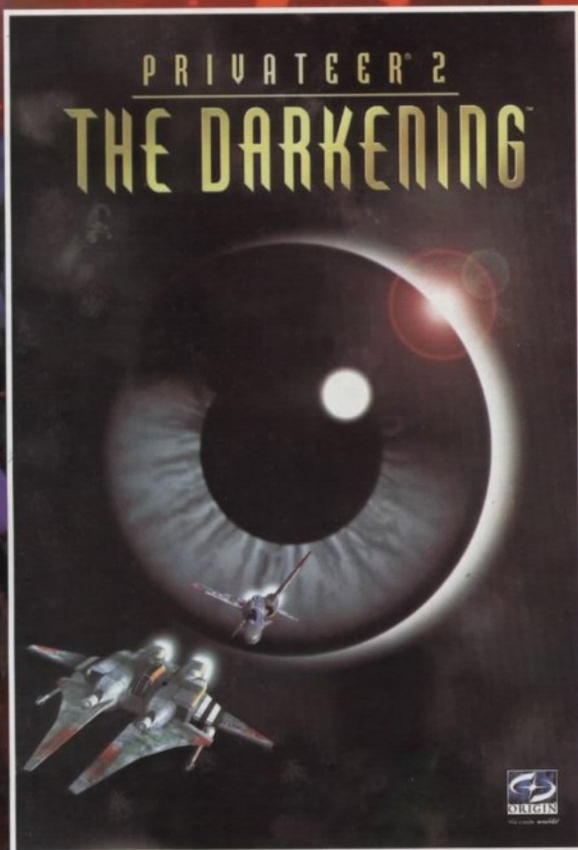




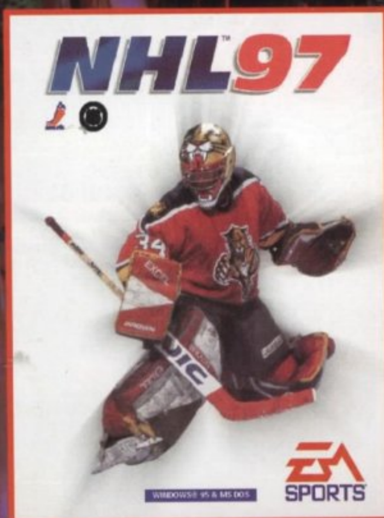




Az ELECTRONIC ARTS Karácsonyi játékválasztékát keresd valamennyi 576KByte shopban és a jobb viszonteladóknál!











További információkért hívd a 112-6415-ös telefonszámot.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 AIRBORNE ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 ARCADE ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
100 CASINO & CARD ACT.	1999	BLOODWING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BUG	9999
100 FIGHTING ACTION	1999	BUREAU 13	3999
100 RACING ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
1000 GAMES ENCYC.	2999	CADILLACS DINOSAURS	4999
1942 PACIFIC AIR WAR G.	3999	CANNON FODDER 2	2999
1944 ACROS THE RHINE	3999	CAPITALISM	4999
7TH GUEST	2999	CAR & DRIVER	2999
ABC W.WORLD OF A.	10999	CASINO & CARD GAMES	2999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CENTRAL INTELIGENCE	3999
ABUSE	9999	CHAMPIONSHIP MAN. 2	3999
ACES OVER EUROPE	2999	CHAMPIONSHIP POOL	2999
AD&D LEGEND SERIES	6999	CHAOS CONTROL	3999
ADV. CIVILIZATION	9999	CHRONICLES OF THE S.	9999
AFTERLIFE	5999	CHRONOMASTER	4999
AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION	3999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999	CIVILIZATION 2	10999
ALBION	9999	CIVILIZATION COLLECTOR'S ED.	14999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	CLOSE COMBAT	9999
ALIEN INCIDENT	7999	COLONIZATION	3999
ALIEN ODYSSEY	3999	COM & CONQ COMMEMORATIVE	9999
ALIEN TRILOGY	10999	COMBAT CLASSICS 3	4999
APACHE LONGBOW	9999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMPL.DAVIS C. TENNIS	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	CONQUERROR AD 1086	9999
ARCADE GAMES	2999	CREATURE SHOCK	3999
ARCHER MC. POOL	3999	CYBER MAGE	9999
ARCHIBALD	5999	CYBER SPEED	4999
ASCENDANCY	3999	CYBERIA	4999
ASSAULT RIGS	4999	CYBERIA 2	9999
ATF	11999	D	9999
ATTACK STACK COLL.	7999	D1000	3999
BATTLE ACTION GAMES	2999	DAGGERFALL	9999
BENEATH A STEEL SKY	3999	DARK FORCES	4999
BEST 3D GAMES	2999	DARKENING-PRIVATEER 2	HIVJ
BEST GAMES OF 95	2999	DARKER	3999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DAWN PATROL	2999
BIG RED RACING	3999	DAY OF TENTACLE	3999
BIRDS OF PREY	3999	DEASCENT	4999

DESERT STRIKE	2999	FUN PACK 2	2999
DESERT STRIKE	4999	FUN PACK 3	2999
DESTRUCTION DERBY	4999	GABRIEL KNIGHT 2	9999
DESTRUCTION DERBY 2	HIVJ	GENE MACHINE	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		GENEWARS	11999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	GOBLINS 1-2	2999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ	GRAND MASTER CHESS	2999
DRAGONHEART	10999	GREAT NAVAL BATTLES 2	3999
DREAMWEB	3999	GREATEST HITS 94-95	1580
DUKE NUKEM 2	2999	GREMLIN CD-5 COMPIL.	9999
DUNE	2999	GUILTY	4999
DUNE 2	3999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUNGEON MASTER II	4999	HERETIC SHADOW O. S.	4999
DUST	3999	HERO QUEST	1999
EARTH SIEGE	3999	HEROES OF THE 357TH	2999
EARTH SIEGE 2	9999	HI OCTANE	3999
ECSTATICA	4999	HOOK+LEGEND OF KYR.	4999
EF2000 EVOLUTION	11999	INDIANAPOLIS 500	2999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		INDY CAR RACING	2999
EF2000 TACTCOM	5999	INDY CAR RACING 2	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		INFERNO	3999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INT. ATHLETICS	1999
ELF	1999	INT. SOCCER	1999
EMPIRE SOCCER	1999	INT. TENNIS	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	IRON ASSAULT	3999
EXTRACTORS	7999	JACK THE RIPPER	3999
EXTREME GAMES	4999	JIMY WHITE SNOOKER	3999
EXTREME PINBALL	3999	JOHNNY BAZOKATONE	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JUDGE DREDD	3999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	JUNGLE BOOK	8999
F117A	2999	JUNGLE STRIKE	2999
F14 FLEET DEF. + SCEN.	3999	JUNGLE STRIKE	6999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	KID S KIT 4-7	9999
FABLE	10999	KID S KIT 8-12	9999
FADE TO BLACK	9999	KYRANDIA 3	3999
FAST ATTACK	9999	LABYRINTH OF TIME	3999
FIELDS OF GLORY	3999	LANDS OF LORE	4999
FIFA 97	11999	LAST DINASTY	6999
FLASHBACK	3999	LAURA BOW 2	2999
FOOTBALL GLORY	2999	LEGEND OF KYRANDIA	3999
FORMULA 1 GP	3999	LEMMINGS 3D	4999
FORMULA 1 GP 2	9999	LINKS 386	3999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		LITTIL DIVIL	2999
FRANKENSTEIN	1999	LITTIL DIVIL	3999
FREDDY PHARKAS	3999	LITTLE BIG ADVENTURE	3999
FRONT LINES	4999	LOADSTAR	3999
FULL THROTTLE	4999	LODERUNNER	3999
FUN PACK	2999	LORDS OF MIDNIGHT	5999

LOST EDEN	3999	PRIVATEER	3999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
LOST IN TIME	2999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
LOTUS 3	1999	PUSH OVER	1999
MAGIC CARPET	3999	PUTT PUTT MOON	5999
MAGIC CARPET DATA	4999	PUTT PUTT PARADE	5999
MANIAC SPORTS	3999	PYROTECHNICA	3999
MANIC KARTS	3999	QUAKE	9999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	RAILROAD TYC. DELUXE	3999
MEGA GAMES	2999	RAPTOR	2999
MEGAPAK 3	9999	REBEL ASSAULT	4999
MEGAPAK 6	9999	RED ALERT COM.&CONQ2	11999
MEGARACE 2	9999	REPÜLŐ KASTÉLY	7499
MICROCOSM	4999	RETRIBUTION	3999
MICROSOFT FOOTBALL	9999	RETURN FIRE	9999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MORTAL COIL	3999	RISE OF TRIAD	3999
MUPPETS INSIDE	7999	ROAD RASH	9999
NASCAR	3999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR TRACK PACK	4999	SAM & MAX	3999
NATO FIGHTERS	5999	SCREAMER 2	9999
NAVY STRIKE	4999	SEA LEGENDS	9999
NEED FOR SPEED SPEC.	9999	SENSIBLE GOLF	3999
NETWORK Q RAC RALLY CH.	HIVJ	SETTLERS II	9999
NHL 95 CLASSIC	3999	SHADOW CASTER	2999
NHL 97 HOCKEY	10999	SHADOW CASTER	7999
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	SHAREWARE PACK	5999
NIGEL MANSELL W.CH.	4999	SHELLSHOCK	4999
NOCTROPOLIS	3999	SHERLOCK H. ROSE TATO	11999
NOMAD	2999	SHIVERS	3999
NORMALITY	4999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
OFFENSIVE	4999	SILENT STEEL	3999
OLYMPIC GAMES	9999	SILENT THUNDER	9999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SILVERLOAD	3999
OVERLORD	3999	SIM CITY	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SLEEPWALKER	1999
PATRICIAN	3999	SLIPSTREAM 5000	3999
PBA BOWLING	3999	SONIC	9999
PINBALL 2000	2999	SPACE BUCKS	9999
PINBALL CONSTR. KIT	10999	SPACE HULK	2999
PIRATES GOLD	3999	SPACE HULK VOTBA	6999
PIZZA TYCOON	3999	SPACE QUEST 6	3999
PLAYER MANGER 2	3999	SPECTRE VR	3999
POWER CHESS	10999	SPEED HASTE	4999
POWER CORR. & LIES	6999	SPELLCASTING PARTY P.	3999
POWER DRIVE	6999	SPUD	4999
PRIMAL RAGE	3999	STAR BALL	3999
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	STAR CRUSADER	3999

STARLORD	3999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
STORM	9999	UFO ENEMY UNKNOWN	3999
STREET FIGHTER 2	3999	ULTIMA UNDERWORLD	2999
SU 27 FLANKER	4999	ULTIMATE SOCCER ENC.	9999
SUBWAR 2050	3999	UNDER A KILLING MOON	3999
SUBWAR 2050 +SCEN.	4999	UNIVERSE	4999
SUMMER GAMES SEX	4999	US MARINE FIGHTERS	5999
SUPER CARS INT.	2999	VIRTUA FIGHTER	9999
SUPER KARTS	3999	VODOO LONGUE	3999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
SUPERSKI PRO	3999	VOYEUR	3999
SYNDICATE WARS	10999	WACKY WHEELS	2999
SYSTEM SHOCK	2999	WAR COLLEGE	9999
SYSTEM SHOCK	7999	WAR COMMAND EXPL.	1999
TANK COMMANDER	4999	WARHAMMER	9999
TEAM F1	10999	WETLANDS	3999
TERMINAL VELOCITY	3999	WHITE LINE COMPIL.	8999
TERMINATOR FUTURE S.	5999	WING COMMANDER	2999
TERRA NOVA	3999	WING COMMANDER III	4999
TFX	3999	WING COMMANDER IV	9999
THE DIG	9999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
THE NEVERHOOD	11999	WINGS OF GLORY	3999
THEXDER	3999	WIPEOUT	4999
THIS MEANS WAR	3999	WITCHAVEN	3999
THUNDER HAWK 2	3999	WITCHAWEN II	3999
THUNDER HAWK 2	7999	WIZKID	1999
TIE FIGHTER COLL. CD	4999	WORMS	7999
TILT	3999	WORMS UNITED	7999
TILT	9999	WRATH OF GODS	3999
TIME GATE	5999	WWF WRESTL. ARCADE	7999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		X COM	
TOP 100 WIN GAMES VIII	1999	UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999
TOP GUN	4999	X WING COLLECTORS	4999
TORINS PASSAGE	3999	X WING COLLECTORS	9999
TOSHINDEN	10999	XANTH	3999
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999	Z	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		ZEPPELIN	3999
TRACK ATTACK	3999	ZONE RAIDERS	3999
TRANSPORT TYC. + W.ED.	3999	ZOOL	1999
TRANSPORT TYCOON	6999	ZOOL 2	2999
TUNNEL B1	9999		

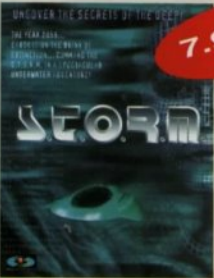
1+5 JÁTÉK

1000 MIGLIA	1999	GUNSHIP	1999
BLADE WARRIOR	1999	INT.ATHLETICS	1999
BLUES BROTHERS	1999	ISHAR 2	1999
BOMBUZAL	1999	LAST NINJA 2	1999
CRAZY CARS 3	1999	M1 TANK PLATOON	1999
DELUX STRIP POKER	1999	PREDATOR 2	1999
F15 STRIKE EAGLE	1999	SUPER TETRIS	1999
F19 STEALTH FIGHTER	1999	TITUS THE FOX	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999	TV SPORTS BASKETBAL	1999
GRAND PRIX MASTER	1999	F15 STRIKE EAGLE	3999

1+50 JÁTÉK

F19 STEALTH FIGHTER	3999	M1 TANK PLATOON	3999
GUNSHIP	3999	SPECIAL FORCES	3999
KNIGHTS OF SKY	3999	ALL DOGS GO TO H.	1999

AKCIÓS ÁRON KAPHATÓ ELECTRONIC ARTS JÁTÉKAINK



7.999,-



9.999,-



7.999,-

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

ANC.ART OF WAR IN S.	4999	MIDWINTER II	2499
BATTLE ISLE DATA	3999	MURDER	1999
BIG RED ADVENTURE	3999	NHL HOCKEY	4999
BREAKTHRU	3999	PACIFIC ISLAND	3499
BUDOKAN	2999	PATRICIAN	4999
COMANCHE	7999	PATRIOT	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PEPPER S ADVENTURE	2999
CYBER RACE	3999	PINBALL DREAMS 2	3999
DAEMONSGATE	3999	POWERMONGER	2999
DARKER	6999	PROJECT X	3999
DARKSEED	4999	PYROTECHNICA	3499
DAY OF TENTACLE	5999	RAMPART	2999
DELTA V	2999	RAPTOR	2999
DESCENT	3999	REALMS	2999
DESERT STRIKE	3999	RETRIBUTION	3999
DREAMWEB	2999	RETURN OF PHANTOM	5999
DUKE NUKEM 2	2999	REX NEBULAR	4999
EARTH SIEGE	6999	RINGWORLD	3999
EL FISH	3999	ROBOCOP 3	2999
EPIC	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EYE OF BEHOLDER	2999	SETTLERS	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	SPACE HULK	2999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	SPECTRE VR	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STAR CONTROLL II	4999
FLUX	2999	STAR CRUSADER	5999
FREE DC	4499	STARLORD	3999
GAMES WINTER CHALL.	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
GUILTY	3999	SUPER STREET FIGHTER 2	4999
GUNSHIP 2000	4999	SUPERSKI PRO	5999
GUNSHIP 2000 DATA	4999	SYSTEM SHOCK	6999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	TEAM YANKEE	2999
HEIMDALL 2	2999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA J.DESKT.ADV.	2999	THE CZCLES	2999
INDIANAPOLIS 500	2999	TIE FIGHTER DEF.EMP.	3999
INFERNO	5999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JAGGED ALIANCE	6999	ULTIMA VI	2999
JURASSIC PARK	3999	ULTIMA VII	3999
KA 50 HOKUM	3999	UNIVERSE	3999
LITTIL DIVIL	4999	WACKY WHEELS	2999
LOMBARD RAC RALLY	2999	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
LOW BLOW	2999	X WING	3999
MARIO ANDRETTI R.CH.	2999	X WING IMPERIAL PURS.	3999
MIDWINTER	1999	ZEPPELIN	3999

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGUNK

Magyar nyelvű kézikönyvvel kaphatók a Virgin White Label, a Ocean Hit Squad, Psygnosis Argentum és a Microprose Power Plus sorozatai. Legendás játékok megdöbbentően alacsony áron!

Listánkban ezek a játékok zöld színnel vannak jelölve.